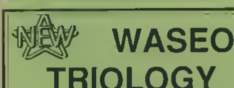
# ATARI magazin

4 Juli/August '93
3. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer






* NEU * NEU *
PD-MAG
PUZZLE-SPIEL

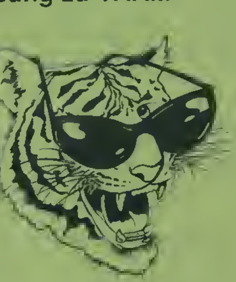
*Quick Ecke:* Lines und Multitasking in Quick

## Komplettlösung zu TAAM

*Aktuelles*
PD-MAG
The Final Battle
Schreckenstein
Cavelord

*Hardware*
Neue Mäuse braucht das Land

*Workshops*
Desktop Atari
TextPro+
Waseo Publisher



## NEU: Einführung in die DFÜ-Welt



# Spezialitäten für Ihren XL/XE

**Unterhaltsam - Aufregend - Spannend**

## MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standard-fonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter.

Dieses Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop - Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei!

Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich.

Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konvertierprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Wer seine Bilder eindrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 152 DM 29,80

## LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA Suchtspiels 'LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen, DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt, 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 DM 29,80

## Bärenstarke Programme

**Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte**

**Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen**

**Power per Post · Postfach 1640 - 7518 Bretten**

## MINESWEEPER

Neues von Harald Schönfeld präsentiert Power Per Post mit dem vorliegenden Spiel. Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehrals verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt.

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tje und so muß man eben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr sehr sehr motiviert.

Best. Nr. AT 222 DM 16,-

## The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht! Es gibt auch noch andere Feinde.

Achja, nebenher läuft je noch das Zeitlimit ab.

Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird euch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Der eigene Roboter ist farbenprächtig und sehr gut animiert, was man von den schleimigen, grünen Monstern nicht behaupten kann.

Das Spiel macht eigentlich irren Spass. Fans von Run-and-Jump Games werden von diesem Spiel sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199 DM 29,80

## Lieber Atari-Freund,

es ist wieder soweit, nicht nur das neue ATARI magazin ist da, auch die neuen Postleit(d)zahlen.

Daher möchten wir Ihnen unsere neuen Postleitzahlen hier noch einmal näher bringen.

### 75006 und 75015

Für das **Postfach 1640** gilt die **PLZ 75006**, und für die **Melanchthonstr. 75/1** ist es die **PLZ 75015.**

Ich möchte mich bei Ihnen bedanken, daß Sie sich wieder einmal für die Verlängerung des ATARI magazins entschieden haben. **Sie tragen damit wesentlich für das Überleben des Magazins bei.**

Leider konnten wir aber bisher nicht die alte Abonnentenzahl erreichen, es gibt doch immer wieder einige Um- und Aussteiger.

Vielleicht kennen Sie ja noch Atari-User, die Sie vielleicht vom ATARI magazin überzeugen können. **Dies würde uns sehr weiterhelfen.**

Aber was gibt es neues im Magazin? Hervorzuheben ist sicherlich die **Einführung in DFÜ** oder daß die **mauslose Zeit wieder vorbei ist.**

Ich möchte auch allen, die sich noch nicht dafür entschieden haben, das neue **PD-MAGAZIN** empfehlen. Es lohnt sich garantiert.

### Große Sommeraktionen!!!

Beachten Sie auch bitte unsere **RAUS-RAUS-RAUS-AKTION** auf Seite 40 und unser aktuelles **SOMMERPAKET** auf Seite 41. Hier können Sie wieder ein richtiges Schnäppchen für die Sommerzeit machen.

Auf jedenfall wünsche ich Ihnen eine schöne Zeit und viel Spaß mit dem neuen ATARI magazin.

**Mit freundlichen Grüßen**

Werner Rätz

**Werner Rätz**

**P.S.:** Falls Sie uns Ihre neue PLZ noch nicht mitgeteilt haben, holen Sie dies bitte nach.

## INHALT

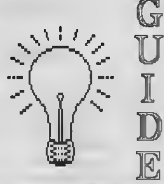


**Anzeigenschluß für Kleinanzeigen ist der 4. August.**

**Einsendeschluß für das Preisausschreiben ist ebenfalls der 4. August.**

**Beachten Sie bitte die Seiten 40 und 41. Hier finden Sie tolle Angebote für den Sommer**



G U I D E

## An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein

## Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

**Power per Post, PF 1640**
**7518 Bretten**

## Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

**Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!!!**

**Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.**

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

## GAMES GUIDE

von Frederik Holst

### Qllies Follles

Lives $2e04, $3680

### Qxygene

Lives $86

### Pac Man

Lives $2c

### Pogotron

Lives $bfb

### Popcorn

Lives $a2

### Quasimodo

Lives $4d0e, $7e8d

### Quest for Tires

Lives P1. $e0a, P2. $e0b

### Qix

Lives: $6b5

## Komplettlösung zu "TRQLLS"

Nico Lachmann aus Jena/Göschwitz schickte uns folgenden Brief.

Hallo PPP! Ich schreibe Euch aus 2 Gründen.

1. Hiermit schicke ich Euch für Games Guide eine Adventure-Lösung.

W, NEHME STEIN, O, S, NEHME ALLES, N, ZERHACKE TUER, LEGE AXT, NEHME PLANKE, N, NEHME ROTE, (LESE ROTE), S, O, BAUE BRUECKE, O, O, N, NEHME HAMMER, UNTERSUCHE FEUERSTELLE, NEHME ALLES, S, O, N, GRABE, LEGE SCHAUFEL, NEHME MEISSEL, N, ZIEHE TEPPICH, BRECHE TUER, R, LEGE HAMMER, NEHME LAMPE, H, S, S, O, ZUENDE LAMPE, O, O, H, KLETTERE LOCH, WERFE STEIN, R, W, N, UNTERSUCHE ORK, LEGE MEISSEL, NEHME BROT, S, S, LEGE BROT, S, S, SPRINGE SCHLUESSEL, NEHME SCHLUESSEL, N, N, N, O, OEFFNE TUER, LEGE SCHLUESSEL, W, N, NEHME SCHWERT, S, O, O, UNTERSUCHE KLEIDUNG, BAUE SCHLEUDER, SCHIESSE HAKEN, S, FRAGE RUESTUNG, NEHME RUESTUNG, TRAGE RUESTUNG, N, N, N, O, O, N, N, N, TOETE TROLL, NEHME SCHWARZE, (LESE SCHWARZE), S, S, S, W, W, S, S, O, SAGE BASHEM, O, WECKE CREATURE --> ENDE

2. Ich suche für meine ATARI 1029 Drucker ein neues Farbband. Vor längerer Zeit hattet Ihr solche mal im ATARI-Magazin als Restposten angeboten. Sind noch welche da, oder könnt Ihr mir eventuell sagen, wo man solche Farbbänder erhält?

## LQGISTIK-CQDES

21 GANOVE
22 ZIRKUS
23 NEAPEL
24 CUPIDO
25 QUADEN
26 ALEXIS
27 RAGLAN
28 GENESE
29 MADRAS
30 BRONZE
31 OVIEDO
32 NICKEL
33 PAPIER
34 BAIRAM
35 PALAIS
36 ISLAND
37 ELEGIE
38 WARTHE
39 LIDICE
40 BAUXIT
41 TENDER
42 HYPHEN
43 FESTON
44 TRANCE
45 PAPPEL
46 ALKALI
47 NUBIEN

## Games Guide - TAAM

# Lösung zu TAAM

Als erstes sollte man von Umelshöh aus nach Ögerdahl, dann durch den Ögerwald zur Burg Siegelhorst gehen. Dort bekommt man von König Rohdhis ein Königssiegel. Mit diesem begibt man sich dann zum Steinkreis. Dort begegnet man dem Zauberer Giesel.

Wenn dieser dann fragt, was man will, dann sollte man antworten, daß man von König Rondhis kommt (2). Danach gibt man Giesel das Siegel. Dafür bekommt man dann eine Kristallkugel und den Tip zu einem Priester in der Wolfshöhle auf dem schwarzen Kontinent zu gehen.

Nach diesem Geschäft durchquert man wieder den Ögerwald und begibt sich nach Swanwele. Dort geht man ins Gasthaus und fängt mit dem Gast ein Gespräch an. Dieser will dann wissen was los ist, und man antwortet, daß man den Zauberer Taam sucht (2). So erfährt man ganz nebenbei, daß man, um auf den schwarzen Kontinent zu gelangen das magische Kraut benötigt.

Mit diesem Wissen geht man nun zurück in den Ögerwald. Dort geht man zu der Stelle, an der die Zauberin Grimhild erscheint (siehe Karte). Dort angelangt legt man die Kugel weg. Von der Kugel angelockt erscheint nun Grimhild. Doch bevor man jetzt irgend etwas macht, sollte man erst die Kugel wieder aufheben, denn Grimhild würde sonst samt der Kugel verschwinden.

Jetzt kann man mit Grimhild sprechen. Dabei erfährt man, daß sie das magische Kraut hat, aber sie gibt es erst raus, wenn man ihr ihren Sohn Grimmar zurückgebracht hat. Man bekommt nun einen Talismann, den man Grimmar überreichen soll.

So begibt man sich nun auf direktem Weg nach Swanwale und besteigt den Wachturm. Dort trifft man Grimmar, der verwundert fragt, was man hier macht. Man sollte nun antworten, daß man sich nur umsehen will (1), denn sonst wird Grimmar verschreckt und haut ab.

Danach gibt man ihm den Talismann. Davon ist er überzeugt und kommt mit. Jetzt geht man abermals zu Grimhild und legt dort den Grimmar ab. Grimhild erscheint abermals und überreicht einem das magische Kraut. Damit geht man nun in das Gasthaus von Ögerdahl, gibt dem Wirt das magische Kraut und läßt es als Krautwickel am Schwert geröstet (2) zubereiten. Diesen Krautwickel ißt man und ist so für die Überquerung der Todesbrücke ausgerüstet.

Man geht nun auf direktem Wege zur Todesbrücke. Dort geht man auf die Brücke und trifft einen Gnom, der den Weg versperrt. Jetzt benutzt man die Kugel, um den Gnom aus dem Weg zu räumen. Dann geht man in Richtung Norden weiter.

Aber Achtung! Nur einmal über die Todesbrücke gehen, denn der Krautwickel hat nur eine einmalige Wirkung und wenn er nicht mehr wirkt, versteinert man. Da man die Todesbrücke nun erfolgreich hinter sich gelassen hat, kann man nun den schwarzen Wald in Richtung Margard durchqueren.

Auf Margard angelangt sollte man Ottmer einen Besuch abstatten. Von ihm erfährt man, daß er erst den Weg zur Wolfshöhle freigibt, wenn man ihm den Schatz der schwarzen Höhle bringt.

Also geht man zurück in den schwarzen Wald, aber von dort aus begibt man sich erst mal zum Urmoor. Im Urmoor angekommen sucht man die Fee Mirandel (siehe Karte). Dieser gibt man die Kristallkugel und erhält dafür das magische Schwert Galba.

Mit diesem Schwert gerüstet durchquert man erneut den schwarzen Wald und geht in die schwarze Höhle. Dort sucht man nun den Bärwulf (siehe Karte), der den Schatz bewacht. Man findet ihn, indem man sich an der entsprechenden Stelle genau umsieht. Kaum ist der Bärwulf aufgetaucht, kreift er auch schon an. Doch mit dem Schwert Galba ausgerüstet, streckt man ihn leicht nieder. Man nimmt den Schatz und kehrt zurück nach Margard. Dort gibt man ihn Ottmer. Dieser gibt sodann auch den Weg zur Wolfshöhle frei und man kann sich direkt in diese begeben. Dort trifft man nun endlich den Priester. Der hat bereits auf einen gewartet und übergibt auch gleich einen magischen Stab.

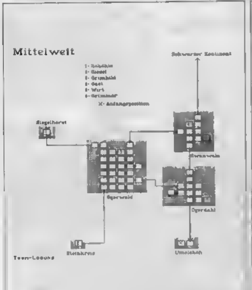
Nach diesem Treffen begibt man sich nun ins Felsengebirge. Dort versperrt ein naßiger Stein den Weg. Um ihn aus dem Weg zu räumen wirft man den Stab dagegen.

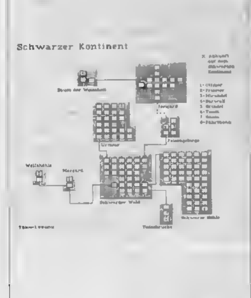
Der Stein ist weg, doch das schreckliche Monster Grindel versperrt den Weg. Es greift zwar nicht an, doch es gibt auch den Weg nicht frei. Diese Situation kann so nicht bleiben. Also benutzt man sein kampferprobtes Schwert Galba und schlägt auf diese Weise 5 mal auf Grindel ein. Diese Wucht der Schläge verkraftet das Monster nicht und verzieht sich. Nun ist der Weg frei. Man geht jetzt zur nördlichsten Felsenspitze. Dort schreit man mal laut um sich.

Danach geht man schnell zum Strand, wo der durch den Schrei angelockte Fährmann bereits wartet. Ihm überreicht man das magische Schwert Galba und als Gegenleistung wird man nach Iselgard gebracht. Diese Stadt durchquert man nun in Richtung Baum der Weißheit. Diesen Baum besteigt man, geht in die Hütte und ruft noch einmal. Dann erscheint zur großen Verwunderung aller der weise und überaus kluge Zauberer Taam.

Man hat also an dieser Stelle seine Aufgabe erfüllt. Hier endet nun der erste Teil. Aber wer weiß, ob es nun Taam jemals gelingen wird die Welt zu retten?

Falk Büttner




# AUFRUF

**Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!**

**Alia Atarianer sind deshalb aufgerufen, an ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.**

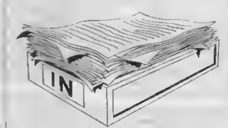
Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändem. Es soll eine kleine Einstelgerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

**Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwandet, erhalten Sie von uns einan Einkaufsgutschein bis zur**

## Höhe von DM 20,-

## Kennwort
## Tips & Tricks

**Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten**




**Wir freuen uns auf Ihre Post**

# Tips & Tricks

Wie schütze ich am besten meine Basic-Programme gegen die neugierigen Blicke, wenn dies vermieden werden soll? Als erstes sollte an das Basicprogramm folgende Zeile angehängt werden

32767 POKE PEEK(136)+256*PEEK(139)+2,0:SAVE "D:PRGNAME.EXT"

Jetzt speicherst Du das Programm am besten erstmal wieder mit einem ganz normalen Save-Befehl ab. Jetzt eine neue Diskette bereit halten und das Dos-Menü laden.

Nett wäre doch, wenn beim Aufruf der Directory einfach nichts drin stehen würde, außer wieviel Sektoren noch frei sind. Dies verleiht dem Programm auch noch einen etwas professionelleren Touch, und daß es sich noch um ein Basic-Programm handelt, kommt jetzt schon vielen Usern gar nicht mehr in den Sinn.

Also formatieren wir erstmal die neue Diskette, gehen dann ins Basic zurück, laden von der anderen Diskette unser Basicprogramm. In der Speicherstelle 4226 steht, wo die Directory sich auf der Diskette befindet. Wir können jetzt einfach z.B. POKE 4226,98 eingeben. Jedoch sollte dieser Poke jetzt auch noch ins Programm eingefügt werden, sofern noch nachgeladen werden soll.

Jetzt kann auch kein Dup mehr oder ähnliches geladen werden. Jedenfalls jetzt noch nicht, denn der Computer sieht ja jetzt an einer ganz anderen Stelle nach der Directory. Restaurieren können wir das ganze, indem wir in die Speicherstelle den Wert 105 schreiben, dies ist wieder der Ausgangswert.

Diese Art und Weise ist zwar sehr umständlich, benötigt viel Zeit, aber das Endergebnis gibt schon ein ganz anderes Bild von sich. Wenn jetzt noch die Reset-Taste auf Kaltstart mittels POKE 580,1 gesetzt wird und die BREAK-Taste per POKE 566,148 außer Kraft gesetzt wird und Fehlerabtragen im Programm eingebaut sind, kann nichts mehr schiefgehen, das Programm ist dann nahezu sicher.

100%ig sicher ist nichts, aber wenn man bedenkt, daß es sich um ein Basicprogramm handelt, dann kann man nur staunen. Sicherer gegen Listen wird's nur noch per Compilieren.

Markus Rösner

## TIPS ZUM TURBO-BASIC-COMPILER

Wer schon häufiger mal sein Turbo-Basic-Programm compiliert hat, wird festgestellt haben, daß der Compiler manchmal nicht alles akzeptiert, was in Turbo-Basic einwandfrei funktioniert. Deshalb hier ein paar Tips zu den problematischen Programmstrukturen und wie man sie so umschreibt, das sie der Compiler annimmt.

1. FOR/NEXT

Diese Schleifen müssen in sich abgeschlossen sein. Bei Strukturen wie dieser

```
10 FOR I=1 TO 3
20 IF I=3 THEN NEXT I
30 ? "ATARI"
40 NEXT I
```

muß es für den Compiler heißen:

```
10 FOR I=1 TO 3
20 IF I=3 THEN 40
30 ? "ATARI"
40 NEXT I
```

2. GOSUB-Variablen sind nicht erlaubt. Also statt

```
100 X=1000:GOSUB 1000
```

muß man schreiben:

```
100 X=1000:GOSUB 500
500 GOTO X
```

3. Mehrfacharithmetik wird nicht genauso ausgeführt. Statt zu schreiben

```
100 X(1,I)=X(1,I)+X(I,0)
```

ist folgendes besser geeignet:

```
100 J=X(1,I):J=J+X(I,0)
```

4. Logische Bedingungen werden fehlerhaft ausgeführt. Also nie schreiben

```
100 IF X(1)<>WERT AND (X(1)<>1 OR X(2)<>WERT) THEN 200
```

sondern stattdessen:

```
100 J1=X(1):J2=X(2):IF X1<>WERT AND (J1<>1 OR J2<>WERT) THEN 200
```

5. Sound allein schließt nicht die Tonkanäle. Folgerichtig ist es besser, statt

```
100 SOUND
```

immer zu schreiben:

```
100 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
```

Dies soll dabei helfen, sein Programm schneller compiliert zum Laufen zu bringen, ohne daß man stundenlang nach dem Fehler sucht.

Thorsten Helbing

# TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

## TIPS & TRICKS von Frederik Holst

In dieser und der nächsten Ausgabe soll sich alles um das cheaten von Spielen drehen. Diesmal ist es aber nur für die Leute von Freezern interessant, nächstes Mal werden aber auch die normal sterblichen User bedient werden!

Was muß man beim Cheaten von Spielen aber beachten? Zuerst muß man etwas im Spiel haben, das gecheated werden soll. Das ist meistens Energie, Leben, Zeit oder ähnliches. Wichtig ist, daß man die genauen Einheiten kennt, d.h. es reicht nicht bei einem Energiebalken zu sagen: "Das sind irgendwas über Hundert Einheiten." Es muß die genaue Zahl bekannt sein. Hat man etwas Handfestes, dann ist die Sache schon zur Hälfte gewonnen.

Angenommen bei einem Spiel hat man fünf Leben, was macht man nun ? Leider ist der Freezer nur ein sehr mangelhaftes Debugginginstrument, wir müssen uns also eines anderen Hilfsmittels bedienen. Zuerst müssen wir aber im Spiel in den Freezer gehen und den gesamten Speicherinhalt UNGEPACKT, also als BOOT-Disk auf eine leere Diskette schreiben. Wenn das getan ist, verlassen wir das Spiel und laden einen Diskmonitor.

Ich bevorzuge den Dr. Disk XL von Christian Klimm, der wohl zu den besten auf dem PD-Markt gehört. Er hat einen eingebauten Disassembler und zeigt auch die Playerdaten an. Ich rate allen Nicht-Freezer-Besitzern sich schon mal das Programm zuzulegen, da wir damit in der nächsten Ausgabe arbeiten werden.

Nachdem wir den Monitor also geladen haben, gehen wir in das Such-Menü und suchen nach dem Wert, den wir zuletzt als Leben hatten. Leider wird dies nicht nur eine, sondern bestimmt 10 Stellen sein, doch das macht nichts. Wenn wir denn alle Stellen aufgeschrieben haben (Sektor und Byte), dann gehen wir wieder in den Freezer und laden das Spiel von der Boot-Disk. Als nächstes müssen wir möglichst schnell und ohne uns viel zu bewegen ein Leben verlieren! Wenn das getan ist, wieder im Freezermodus abspeichern und den Diskmonitor laden. Jetzt brauchen wir nicht mehr alles abzusuchen, sondern nur die Stellen, die wir uns vorher notiert haben. Wenn es da immer noch mehrere geben sollte, muß die Prozedur nochmals durchgemacht werden, danach hilft nur noch ausprobieren. Wenn Sie dann den Wert ausfindig gemacht haben, setzten Sie ihn testweise auf einen höher, als Sie am Start haben. Nun wieder vom Freezer aus laden, wenn's geklappt hat: Herzlichen Glückwunsch!!!

Das Umsetzen in eine Freezeradresse ist nun einfach und erfolgt nach dieser Formel. Freezeradresse=(Sektor-5)*128+Byte. Sie können es nachprüfen: Gehen Sie in das Spiel, aktivieren den Freezer und schauen Sie an dieser Stelle nach. Nun können Sie einfach mit >CXXXX<YY die Leben erhöhen, wobei XXXX die Adresse ist und YY der neue Lebenwert. Aufpassen sollte man, daß man die Werte nicht zu hoch setzt, die meisten Spiele hören nach $7F auf und gehen denn in den Minusbereich!

Viel Spaß nun erstmal mit dem Experimentieren!!!

**ACHTUNG:** PD 228 Dr. Disk XL DM 7,-

# Flinke Bits - Teil I

Ich will hier mal auf die Optimierung von MC-Routinen eingehen. Addition einer Wordvariablen mit einem Byte

## VAR EQU $600

**langsam:**

| | | |
|---|---|---|
| CLC | 1BTYE | 1 ZYKLUS |
| LDA VAR | 3 BYTES | 4 ZYKLEN |
| ADC #40 | 2 BYTES | 2 ZYKLEN |
| STA VAR | 3 BYTES | 4 ZYKLEN |
| LDA VAR+1 | 3 BYTES | 4 ZYKLEN |
| ADC #0 | 2 BYTES | 2 ZYKLEN |
| STA VAR+1 | 3 BYTES | 4 ZYKLEN |
| ... | | |
| | 17 BYTES | 21 ZYKLEN |

**schnell:**

| | | |
|---|---|---|
| ... | | |
| CLC | 1 BYTE | 1 ZYKLUS |
| LDA VAR | 3 BYTES | 4 ZYKLEN |
| ADC #40 | 2 BYTES | 2 ZYKLEN |
| STA VAR | 3 BYTES | 4 ZYKLEN |
| BCC A | 2 BYTES | 2-4 ZKL. |
| INC VAR+1 | 3 BYTES | 6 ZYKLEN |
| A ... | *HIER GEHT's WEITER | |
| | 14 BYTES | 19-21 ZKL. |

Die Optimierung hat einen Nachteil, sie verbraucht nämlich immer ein Label. Das kann man allerdings mit Hilfe eines Makros ändern.

```
HIINC   MACRO Z
        BCC A&
        INC Z+1
A&      MEND
        ...
        CLC
        LDA VAR
        ADC #40
        STA VAR
        HIINC VAR
        ...
```

**Anmerkung:** Statt dem "&" ist natürlich ein Happy-'e' (<SHIFT>-8) einzugeben (Lokale Label).

**INC-WORD:** Um ein BYTE zu Incrementieren (B=B+1) kennt die 6502-CPU einen eigenen Befehl:

```
        INC VAR
```

Für WORDS gibt es so etwas nicht (Der 6502 ist ja ein 8-Bit Prozessor). In der Regel schreibt man nun:

```
        CLC
        LDA VAR
        ADC #1
        STA VAR
        LDA VAR+1
        ADC #0
        STA VAR+1
```

Das sind wieder 17 Bytes und 21 ZYKLEN. Um das zu optimieren möchte ich ein weiteres Makro vorstellen.

```
WORDINC MACRO W
    INC W       2 BYTES    8 ZYKLEN
    BNE A&      2 BYTES    2-4 ZKL.
    INC W+1     2 BYTES    6 ZYKLEN
A&  MEND
                -------------------
                6 BYTES    14-16 ZKL.
```

**Und noch ein Tip:** Die Zero-Page Adressierung ist immer 1 BYTE kürzer und 1 ZYKLUS schneller. Man sollte also Variablen, die in zeitkritischen Routinen vorkommen, in die Zero-Page legen. Nächstes Mal geht es um Optimierung durch selbstverändemden Code.

Daniel Pralle (DE-PE Soft)

# Kommunikationsecke

## Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

### Leserfragen - Antworten

Detlef Kutzera fragt:

Ich habe mir vor einiger Zeit das SAM Paket zugelegt und bin damit sehr zufrieden, da ich mit dem Programm den größten Teil meiner Schreibarbeiten erledigen kann.

### Zeichensatz

Der Grund, daß ich mich an Sie wende, ist der: Ich möchte gerne den Zeichensatz im SAM Budget ändern, aber leider habe ich es mit allen Möglichkeiten versucht - aber vergebens. Darum bitte ich Sie mir einen Rat zu geben, wie ich zum Ziel kommen kann.

**Antwort:**

Zum Ändern des Zeichensatzes in SAM Budget gehen Sie so vor

Sie laden das File ZS4BIT.DAT, das sich auf der selben Disk wie BUDGET.ACC bzw BUDGET.OBJ befindet mit Hilfe des SAM Chareditor Mono. Hier können Sie den Font beliebig verändern.

Wenn Sie alles was Sie wollen verändert haben, speichern Sie das File wieder ab. Beim nächsten Laden von SAM Budget muß dann der neue Zeichensatz zu sehen sein. Auf dem Drucker erscheinen natürlich die herkömmlichen Zeichen (Beachten Sie, daß sich auch auf der Systemdisk ein ZS4BIT.DAT Zeichensatz befindet. Dieser wird von den anderen Programmen benutzt und ist eigentlich der selbe.)

### OPEN-Befehl

Peter Landgraf fragt:

Liebe Freunde,

Ich habe jetzt erst angefangen mich mit QUICK zu beschäftigen. Einige BASIC Programme, in QUICK übersetzt, laufen...Außerdem ist mir der OPEN-Befehl in BASIC bzw QUICK nicht völlig klar. Immer wenn man etwas bestimmtes braucht, gibt die Literatur gerade dort nicht erschöpfend Auskunft.

Vielleicht können Sie mir die Parameter nochmal genau beschreiben.

**Antwort:**

Der OPEN-Befehl in QUICK verhält sich wie der in BASIC (abgesehen vom Nummernzeichen vor der Kanalnummer). Die folgende Tabelle zeigt, welche Parameter Sie bei welchem Gerät angeben können.

OPEN #Kan,BetrAusdr,FktAusdr,Ger

**Gerät 'C:'**

BetrAusdr: 4 = Lesen, 8 = Schreiben, FktAusdr: 0 = große Pausen, 128 = kleine Pausen

**Gerät 'D:'**

BetrAusdr 4 = Lesen, 6 = Dir lesen, 8 = neues File schreiben, 9 = anhängen, 12 Lesen + Schreiben, FktAusdr: Keine Wirkung

**Gerät 'E:'**

BetrAusdr 8 = Ausgabe aus Bildschirm, 12 = Eingabe von Tastatur, 13 = beides, FktAusdr: Keine Wirkung

**Gerät 'K:'**

BetrAusdr: 4 = Lesen, FktAusdr: Keine Wirkung

**Gerät 'P:'**

BetrAusdr: 8 = Lesen, FktAusdr: 0 = normal, 83 = liegende Zeichen auf ATARI 820.

**Gerät 'R:'** RS232 Schnittstelle ..

**Gerät 'S:'**

BetrAusdr: +8 = schreiben ja, +4 lesen ja, +16 Textfenster ja, +32 Nicht löschen, FktAusdr: Grafikbetriebsart

Bitte beachten Sie die Seiten 40 und 41.

### Farben ändern

Frank E. Fuhlert schreibt:

Da ich mir zuletzt SAM V1.25 zugelegt habe, um mit dem Patcher die Farben zu ändern, nun noch eine Frage:

Mit dem angegebenen Beispiel (in der SAM Patcher Anleitung) lassen sich nur die Farben im SAM Hauptmenü ändern. Wie funktioniert das bei den einzelnen anderen Programmteilen?

Wie wird der Zeichensatz im Texter geändert? (Der Texter benutzt nicht das File ZS4BIT.DAT).

**Antwort:**

Wie Sie richtig bemerkt haben ist es tatsächlich nicht möglich mit dem Patcher die Farben in anderen Programmteilen als im SAM Hauptprogramm zu ändern

Es ist allerdings mit größerem Aufwand möglich die Farben von Hand in den jeweiligen Files der anderen Programme mit einem Disk-Editor zu ändern.

Sie müssen dazu in jedem der OBJ-Files mit dem Editor nach dem Auftreten der Assemblerbefehle LDA Wert bzw LDX Wert, STA 708 bis STA 712 suchen. Die Assemblerbefehle entsprechen den folgenden Bytes im File

LDA wert = 169 wert = $a9 wert

LDX wert = 162 wert = $a2 wert

STA adresse = 141 +2 byte adresse = $8d + adr

STX adresse = 141 +2 byte adresse = $8e + adr

Die Befehle tun das Folgende: LDA bzw LDX lädt den Farbwert wert in

# Kommunikationsecke

ein Register und STA adr bzw. STX adr kopiert diesen Wert dann ins Farbregister.

Um also die Hintergrundfarbe zu ändern, müssen Sie nach STA 712 ($8d $2 $c8) bzw STX 712 ($8e $2 $c8) suchen. Davor muß dann der LDA oder LDX-Befehl stehen ($a9 wert bzw $a2 wert). Wert ist dabei z.B 14 = $E für weißen Hintergrund. Diesen Wert ändern Sie dann ab, um eine andere Farbe benutzen zu können.

Soweit ich weiß, benutzt SAM Texter doch ZS4BIT.DAT als Zeichensatz Änderungen an diesem müßten also auf dem Bildschirm zu sehen sein. Probieren Sie das doch mal aus. Auf dem Drucker hat das natürlich keine Auswirkung. Beachten Sie aber, daß Sie SAM erst neu booten müssen, bevor der neue Zeichensatz benutzt wird

## News aus dem Internet

Inzwischen haben sich eine Reihe von Usern bei uns gemeldet, die gerne aktuelle News aus dem Internet zum Thema 8bit ATARI lesen möchten Leider vergaß ich darauf hinzuweisen, daß diese Infos in Englisch vorliegen. Deshalb meine Frage Hat jemand etwas dagegen 1 Seite im ATARImagazin in englischer Sprache zu sehen? (So kann man wenigstens mal seine Englischkenntnisse auffrischen bzw. nutzen).

Harald Schönfeld

## WASEO-Publisher

Hier ein paar Antworten auf einen Brief von Frank Beate aus Dresden:

Hallo Frank !

Vielen Dank für Deinen Brief, auch im Namen vom Verlag Werner Rätz, der mich beauftragt hat, auf Deine Fragen zu antworten.

1. Der Ausdruck beim WASEO-Publisher funktioniert deshalb nicht, weil das Programm einen EPSON-kompatiblen Drucker voraussetzt. Der ATARI XMM801 ist dies jedoch nicht, das heißt, er hat einen ganz anderen Befehlssatz. Auf der DISK-LINE Nr. 14 haben wir ein sehr gutes Ausdruckprogramm namens AT 1029 HARDCOPY SPEED, das zwar für den ATARI 1029-Drucker geschrieben wurde, aber da der Befehlssatz nicht anders ist, müßte ein einwandfreier Ausdruck mit dem Programm möglich sein. Einen einzelnen Druckertreiber für den XMM 801 gibt es deshalb nicht, weil er zu den meisten Ausdruckprogrammen mitgeliefert wird.

2. Das Problem mit TEXTPRO wird an den Schreiber des TEXTPRO-Workshops, Rainer Hansen, weitergeleitet. Weitere Mitteilungen erhälst Du dann von ihm.

Danke auch für das Rückporto! Es ist toll, daß Du daran gedacht hast!

Thorsten Helbing (WASEO)

## Noch eimal MyDOS

Herr Berger äußerte im letzten Atari-Megazin Probleme mit MyDOS. Dazu ist zu sagen, daß MyDOS nur korrekt funktionieren kann, wenn es richtig konfiguriert wurde Bei einer 1050 kann man die Frage nach "Is Drive configurable mit "N" beantworten, bei einer XF551 benötigt man folgende Einstellungen:

"High capacity drive?" - N <RET>

"Is drive double sided?" - Y <RET>

"Tracks/side?" - 40 <RET>

"Step rate?" - 0 <RET>

Danach sollte es nach menschlichem Ermessen funktionieren. Florian

## Aktive Teilnahme erwünscht

Wichtig ist, daß fast alle aktiv am ATARI megazin teilnehmen. Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI megazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

**1) Games Guide (Karten, Lösungswege)**
**2) Tips & Tricks**
**3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)**
**4) Programmierwettbewerb**
**5) Kleinanzeigen**

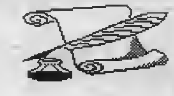
Denken Sie daran - das ATARI megazin ist Ihr Magazin, ohne Sie gäbe es gar keines.

**Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!**

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

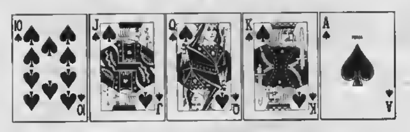
Werner Rätz



# Kommunikationsecke

**Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!**

**Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.**



**Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!!**

**Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!**

**Kennwort: Kommunikationsecke**

## Preisausschreiben

**Lösung: Die richtige Lösung lautete DM 3,-**

Die neue Preisfrage: Wer gewann bei den Frauen die French Open im Tennis?

**Einsendeschluß ist der 4. August 1993**

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Andreas Tartz

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an: Gero Quitschalle, Sebastian Wodarski, Karl-Heinz Weimar, Eckhard Haupt

Je 2 PD-Disketten gehen an: Uwe Jacob, Dieter Rimpf, Falk Möckel, Markus Altmann, Andreas Müller, Bernd Trippe, Bodo Axer, Olaf Pötzsch, Frank Erler, Uwe Hauter, Robert Kern, Jörg Reichardt, Peter Karbe, Ulrich Thiele, Bernd Rebentisch.

### PREISE

**Zu gewinnen gibt es:**

**1. Preis Gutschein im Wert von DM 30,-**

**2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-**

**6.-10. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl**

**Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus**

# Kommunikationsecke - Leserecke

## Boulder Dash

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich bestellte bei Ihnen vor einigen Tagen eine Programmdiskette. Dieses Programm entdeckte ich im Atari-Magazin Nr 3/93. Auf der Rückseite der Diskette sollen sich weitere Bilder zu dem bekannten "Boulder Dash" befinden.

Leider fehlt mir nun jegliche Beschreibung, um diese Bilder mit dem Originalprogramm zu komplettieren. Ich habe daher folgende Frage

Was muß ich nun genau tun, damit das Programm mit den neuen Bildern läuft? Da ich ein relativer Neuling auf dem Gebiet des Programmierens bin, würde ich mich sehr freuen, wenn Sie vielleicht eine Antwort auf meine Frage geben könnten.

Sie könnten ja meine Frage auch an weitere User weitergeben. Eventuell kann mir der eine oder andere Atariuser einen Tip oder Rat geben.

Christian Quandt, Wilhelmsruher Damm 113, 1000 Berlin 26.

## WASEO-Publisher

Sehr geehrter Herr Rätz und PPP-Redaktion

Als Erstes möchte ich meine Freude über das ATARI Magazin ausdrücken und hoffe natürlich, daß es noch lange bestehen bleibt. Die Workshops finde ich sehr gut, besonders für jemanden der nicht jeden Tag Zeit hat sich an den Computer zu setzen (z B aus Berufsgründen), um sich allein durch die Programme zu wühlen.

Ich habe, seitdem ich Mitglied bin, schon soviele Programme bei Ihnen bezogen, daß ich noch nicht einmal die Hälfte richtig ausprobiert habe

Zur Zeit bin ich gerade mit TEXTPRO 1.1 beschäftigt. Dazu gleich eine Frage Sind die Erklärungen im TEXTPRO+4 54 Workshop auch für die Version 1.1 zu gebrauchen oder gibt es da Unterschiede?

Jetzt eine Frage zum WASEO Publisher: Woran oder wie erkennt man in welchem Format (Graphic Mode) ein Photo sich befindet (erstellt wurde), da der Photopräsentor (WASEO Designer) die Bilder immer in der gleichen Größe zeigt, egal in welchem Graphicmode es erstellt wurde

Gibt es eine Möglichkeit eine Graphik zu erstellen, unter Ausnutzung des gesamten Bildschirmes und sie dann zu verkleinern?

Soviel erstmal zu meinen Fragen.

Anbei schicke ich Ihnen meine MEGAFONT 1.0 Disk, um die MEGAFONT Version 2 06 aufzukopieren Der Betrag von 15,00 DM ist im beiliegenden Scheck enthalten.

Könnten Sie eventuell die beiliegende WASEO Designer Disk überprüfen? Beim Pageprinter bekomme ich jedesmal eine Error-Meldung, wenn ich die Seite ausdrucken will (Error 136).

Manfred Petersen, Donaustraße 18, 1000 BERLIN 44.

## VIDIG 3000

Sehr geehrter Herr Rätz u. PPP-Team

Vielen Dank für die bisher immer so schnelle Bearbeitung meiner Bestellungen Ich finde es sehr gut, daß es jetzt die Workshops von TextPro, Waseo Publisher, Desktop Atari und MyDos im Atari Magazin gibt, denn es sind ja nicht alles Computer-Profis unter uns Atarianern....

Wenn Ihr wieder Produkte für den ST-Computer in Euer Angebot nehmt, kann man ja bald damit rechnen, daß das Atari-Magazin wieder so wird wie die alten Ausgaben des AMI

Desweiteren suche ich Unterlagen für meinen Atari 1029-Drucker. Könnt Ihr mir helfen? Ich suche außerdem weitere Literatur (Bücher, Hefte und Unterlagen). Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir in dieser Sache ein Angebot machen könnt. Desweiteren suche ich XL/XE User in/um Nordhausen/Harz/Thünngen. Wenn möglich würde ich auch einen 8-Bit Club gründen.

Was ist mit dem VideoDigitizer "Video 3000" geworden? Gibt es Ihn schon oder wird er noch entwickelt? Wenn er herauskommt, bringt Ihr dann einen Testbericht im Atari-Magazin?

Am Schluß bitte ich Euch meinen Brief im Atari-Magazin abzudrucken. Also bis zum nächsten Mal

Henryk Menzel, Bahnhofstr. 30, 99734 Nordhausen

**PPP:** Was den VIDIG 3000 betrifft gibt es noch nichts Neues Im Moment ist das Projekt an Markus Rösner übergegangen. Sobald sich etwas tut, werden wir natürlich darüber berichten.

## Reparatur

Sehr geehrter Herr Rätz,

ich möchte Ihnen mit diesem Brief mitteilen, daß ich Ihre Bemühungen um den Atari XL/XE sehr schätze, wenngleich ich neben dem Atari 800XL, den ich bis vor kurzem noch des öfteren benutzte, einen Amiga 2000 besitze. Ich würde auch Ihre Angebote teilweise gerne annehmen, wenn mich meine Atari 1050 (mit 1050 Turbo-Erweiterung) nicht im

# Kommunikationsecke - Leserecke

Stich gelassen hätte. Wenn man sie anschaltet, leuchtet zwar die Power-LED auf, aber der Floppy-Motor läuft nicht wie gewohnt an. Es lassen sich daher keine Daten mehr laden.

Ich möchte Sie deshalb fragen, ob eine Reparatur möglich und zugleich erschwinglich ist. Ich würde die Reparatur auch selbst durchführen, wenn ich die nötigen Schaltpläne hätte und wenn die Ersatzteile überhaupt erhältlich wären.

Ist die Reparatur nicht möglich, wäre eine Neuanschaffung einer gebrauchten und v.a. funktionierenden Atari 1050 erwägenswert, wobei der Preis bei max. 100 DM liegen sollte. Ich hoffe, Sie können mir in dieser Sache behilflich sein.

Martin Nüttgens, Daiserstraße 25, 8000 München 70.

## Anregungen

Robert Kern aus Wermtal hat ein paar Vorschläge

Hallo Herr Rätz,

.. Das Magazin ist ganz gut, trotzdem ein paar Vorschläge. Listing des Monats, Tests von Programmen die nicht in Eurer Liste sind, Interviews, geplante Programme, Workshop zu einem Musikprogramm.

Sie fragen, welches Programm ich gerne hätte, nun "Wizard of War" würde ich gerne haben. Wie sind da die Chancen ?

**PPP**: Im Moment sehr schlecht!

Eine Frage zum Atari Desktop: Kann man die Seiten auch irgendwie in doppelter Dichte ausdrucken? Diese sind manchmal etwas zu hell. Übrigens kann ich dieses Programm nur empfehlen. Es ist bedienungsfreundlich, aber man benötigt eine gewisse Einarbeitungszeit.

Im Atari-Magazin 6/92 fragt Herr Gerhard Roth aus O-Sonnenberg nach geschäftlich nutzbaren Programmen. Hier eine Adresse:

Deposoft Detlef Pohl, Kottwitzstr 13, 2400 Lübeck 1

Er verkauft noch XL/XE Software, z.B. Fakturierprogramm, Konto-Meister, Lohn-Meister, Wertpapier-Assistent, Vokabeltrainer und ein paar Spiele



## Zwei Grad Süd

Jetzt noch eine Lösung zu dem 1-2-3 Adventure "Zwei Grad Süd" aus dem 8-Bit-Mag Nr.13:

Teil 1:

1,1,3,2,3,1,3,3,2,2,3,1,2,1,1,1,1,1

Teil 2:

1,1,2,3,1,1,3,3,2,2,2,1,2,1,1,3,2,3,2,2,1

Übrigens habe ich das Briefpapier mit dem ATARI-DESKTOP erstellt.

So beende ich den Brief und hoffe noch auf viele neue Sachen aus dem Hause PPP. Weiter so !!!

## Thema ATARI magazin

Ein Brief von Eckhard Haupt:

Bei dieser Gelegenheit möchte ich euch mal was zum Thema ATARI-MAGAZIN loslassen.

Als langjähriger Nutzer eines 800XE's finde ich immer noch in jeder Ausgabe des Magazins etwas Brauchbares für mich. Ich denke da an einige Workshops (MyDOS, WASEO Publisher, Desktop Atari) und Tips & Tricks z.B. die Druckeranpassungen an den XMM801. Auch solche Artikel wie von Klaus Peters -Assemblerprogramme- der Ausgabe 3/93 sind mal ganz interessant für mich - obwohl ich

## Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach, wir würden uns über Ihre Beteiligung freuen.

**Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten**

Themenvorschlag

ST im ATARI magazin aufnehmen?

JA / NEIN

# Kommunikationsecke

schon länger in Assembler programmiere

Nur alles, was die Comuterspielszene betrifft, ist nicht so mein Fall. Sicher gibt es viele User, für welche diese Beiträge interessant sind, sie sollen auch erhalten bleiben, zumal sie immer noch besser als Kochrezepte sind

Was ich im Magazin vermisse sind Anregungen für Hardwarebasteleien, z.B. die Einbindung einer Echtzeituhr, die Funktionserklärung einer Mouse mit möglichen Anwendungen in einem Programm (gut finde ich da SPRINT XL), Erweiterungen am Systembus der Rechner oder das Thema EPROM-Programme usw. Das alte Atari-Magazin ging da eher mal auf so ein Thema ein. Nichtsdestotrotz werde ich es noch eine Weile mit dem heutigen Atari-Magazin aushalten.

Zum Thema ST ist meine Meinung, solange der "Kleine" nicht kürzer kommt, ist es mir recht, wenn der ST mit aufgenommen wird.

## Druckerproblem

Sehr geehrter Herr Rätz,

zunächst herzlichen Dank für die schnelle Zusendung des Treueprogramms. Ich habe den "WASEO-Publisher" gewählt, wobei mir die ausführliche Beschreibung durch Thorsten Helbing in den letzten Ausgaben des ATARI-Magazines zu Gute kommt. So konnte ich auch viele Möglichkeiten ohne Probleme versuchen.

Leider komme ich jedoch mit dem Ausdruck nicht zurecht. Ich nutze für meinen 800XL eine Floppy XF 551 und einen Drucker "Präsident 6320" von ROBOTRON mit ATARI-Interface. Der Drucker ist EPSON-kompatibel und arbeitet z.B. beim STAR-Texter in allen Details ohne Probleme. Beim Ausdruck mit dem WASEO-Publisher komme ich trotz umfangreicher Änderungen der DIP-Schalterstellungen mit dem Drucker nicht zurecht.

Auf dem als Anlage beigefügten Probeausdruck ist folgendes ersichtlich:

Die erste Druckerzeile mit 4x4 Pixel wird nach Einschalten des Druckers normal ausgedruckt. Der anschließend erforderliche Wagenrücklauf erfolgt bis zur Spalte 26 (unter Berücksichtigung der 8 Pixel, die am Anfang und Ende freibleiben). Alle weiteren Wagenrückläufe setzen den Zeilenanfang zwischen die Spalten 28 und 29, wobei der Rest der Zeile jeweils verloren geht. Änderungen der DIP-Schalterstellungen für automatischen Wagenrücklauf und Zeilenschaltung wirken sich auf den Ausdruck nicht aus. Beim Ausdruck in A6-Format sind die Druckfehler noch offensichtlicher.

Leider kann ich das Druckerprogramm des WASEO-Publisher nicht verfolgen, da ich die Maschinensprache nicht beherrsche. Ich bitte Sie deshalb um Hinweise, ob für den ROBOTRON-Drucker eine besondere Anpassung bzw. eine Programmänderung erforderlich ist, in der Annahme, daß ich nicht der einzige User mit diesem Drucker bin.

Eine weiteres Problem zum "Laden von MB-Programmen" im Magazin 3/93: Das kleine Hilfsprogramm hat mich gereizt. Leider ist es mir nicht gelungen ein MS-Programm vom BASIC aus zu laden, wobei mir die Aufgabe der Zeile 101 nicht klar ist. Vielleicht haben Sie auch dazu noch einen Tip.

Ansonsten freue ich mich jedes Mal über Post von PPP und möchte auch in Zukunft nicht auf diesen Service verzichten. Ihnen und Ihren Mitarbeitern dafür ein herzliches Dankeschön.
Wolfgang Drauschke, Kirschweg 51, 0-4850 Weißenfels.

# Leserecke - Kommunikationsecke

## Umsteiger

Hallo Freunde!

Leider muß ich Euch mitteilen, daß ich auf einen MS-DOS Rechner umgestiegen bin.

Da mir mein "alter" XE aber noch zu schade zum wegschmeißen ist, suche ich jetzt speziell nach Steuerungsanwendungen für ihn (Lichtsteuerung, Heizungsteuerung, und ähnliches ..).

Was gibt es dafür (Hardware/Software/Know How) bei Euch oder sonst auf dem Markt?

Wolfgang v. Pluto-Pr., Finkenweg 69, 2054 Geesthacht.

## PD-MAG

Hallo Atari-Freunde und Regionalgruppen!

Seit der letzten Ausgabe des Atari-Magazins gibt es auch das PPP-PD-Mag. Ich möchte Euch alle an dieser Stelle darum bitten, Euch an diesem Mag zu beteiligen.

Viele von Euch haben sicher schon interessantes mit dem 8-Bit Atari gemacht, andere sind auf der Suche nach Rat.

Wenn alle an einem Mag mithelfen, wird allen gedient. Der Programmierer erhält Anerkennung für seine Arbeit, der Einsteiger wertvolle Hilfe usw.

Macht mit und sorgt dafür, daß der Atari nicht verschwindet. Bitte schreibt an:

Sascha Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2. Vielen Dank!

## ST im Atari-Magazin?

Ich weiß natürlich nicht, wie Ihr darüber denkt, aber ich muß hier ganz klar sagen, daß ich gegen einen ST-Teil im Atari-Magazin bin. Es gibt genügend ST-Magazine, aber nur eines für die 8-Bit Ataris. Ich finde, der ST hat hier nichts zu suchen. Ich hoffe Ihr teilt diese Meinung. Long live Atari 8-bit!

Sascha Röber

## ST-Magazin

Sebastian Wunderlich aus Bad Elster hat einen Vorschlag für die Atari ST-User:

Sehr geehrter Herr Rätz !

Viele Grüße aus Bad Elster, an Sie und Ihr Team. Ich bin eindeutig dagegen, daß der ATARI ST aufgenommen wird, weil das neue ATARI-Magazin bis jetzt nur für die XL/XE User da war und es auch bleiben soll. Ich abonniere das ATARI-Magazin für die XL/XE Computer und nicht für die ST.

Irgendwann müssen im ATARI-Magazin wichtige und super Artikel oder Beiträge dem ST Platz machen, das könnte den ST Usern so passen. Deshalb setze ich mich für ein ATARI ST freies ATARI-Magazin ein und will, daß es so weiter läuft wie bisher.

Noch ein kleiner Tip von mir an die ST Gemeinde: setzt Euch zusammen und stellt doch auch so eine wunderschöne Zeitschrift zusammen und erhaltet zum Schluß ein ST-Magazin




## Gute ST-Games

Sebastian Wodarski aus Neuhausen schreibt

Sehr geehrte Redaktion,

zu Beginn meines Briefes möchte ich Ihnen mein Lob für das Atari Magazin aussprechen. Ich finde es sehr interessant, was es noch für Ataris 'Kleinen' alles gibt.

Aber nun zum eigentlichen Thema meines Schreibens. Ich möchte mich der Meinung Andreas Rotzolls aus der Mai/Juni Ausgabe anschließen. Ich finde es sehr wichtig den Atari ST mit in das AM aufzunehmen, da er tatsächlich langsam 'ausstirbt'. Es gibt nämlich immer noch gute Spiele und Anwendungen für den ST, nur seit neuestem machen sich die Programmierer keine Mühe mehr neue Sachen zu schaffen. Das ist sehr Schade.

## Nein zum ST!

Lothar Reichardt, Hünfelden 1, schreibt folgendes

Nur zu gut erinnere ich mich an die Atari-Zeitung (Ausgabe 1987-89). Was zuerst im "gesunden" Verhältnis zueinander stand (je zur Hälfte 8-Bit/16-Bit), entwickelte sich zunehmends zu einer reinen ST-Zeitung. In den letzten Ausgaben war der 8-Bit-Anteil höchstens 20 %.

Um dem vorzubeugen - sage ich nein.

Es gibt andere Möglichkeiten für die Atari-St-Freunde. Kerstadt bietet eine große Auswahl an Programmen sowie PD's. Wer am Kabel angeschlossen ist oder über die "Schüssel" seine Satelittenprogramme empfängt, hat die Möglichkeit wöchentlich 1 Gigabyte kostenlos zu beziehen. Er benötigt lediglich einen Receiver, der ca. 300,– DM kostet. Spätestens in einem Jahr haben sich die Unkosten bezahlt gemacht.

## Vorschläge

Barbara Klamt aus Sarstedt schreibt in Ihrem Brief: Atari-Magazine der "neueren Art"

Sehr geehrter Herr Rätz,

herzlichen Dank an Sie und Ihre Mitarbeiter/innen für die schnelle und ordnungsgemäße Ausführung meiner Bestellung. Besonders gefreut habe ich mich darüber, daß Sie doch noch

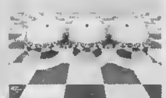
# AM - Kommunikationsecke

ein Atari-Magazin Nr. 2/93 für mich "auftreiben" konnten. Einfach super!

Diese "neuen" Atari-Magazine, die zwar nur über den Versandhandel zu beziehen, dafür aber ausschließlich dem Atari 800 XL gewidmet sind, gefallen mir übrigens sehr viel besser als die "ganz alten XL/ST-Magazine". Okay, diese alten Hefte konnte man zwar an (fast) jedem Kiosk kaufen, dafür war aber beinahe die Hälfte des Magazins für mich ohne Nutzen, da mich über den Atari ST eben nichts interessiert hat.

Also, so wie die Atari Magazine jetzt sind, ist es wirklich o.k. Ganz besonders gut finde ich die Workshops "TextPro+", "WASEO-Publisher", "GTIA-Magic" und "MyDos". Aber auch der Praxistest "Atari Desktop" war sehr aufschlußreich für mich. Ich freue mich, daß diese Workshops fortgesetzt werden.

Einige Anregungen/Verbesserungswünsche hätte ich aber für die weiteren Atari-Magazine trotzdem vorzubringen:



1. Der erste Punkt betrifft die Kommunikationsecke im Atari-Magazin. Dort stellen Atari 800 XL-User häufig Fragen, die auch für mich hochinteressant sind, weil bei mir beim Arbeiten mit diesem Computer häufig die gleichen Fragen und Probleme auftreten. Um so ärgerlicher ist es dann für mich, wenn ich als Antwort lesen muß "...vielleicht weiß ein Leser einen Rat auf diese Frage. Wer helfen kann, schreibe bitte an folgende Adresse...". Tja und damit hatte ich als Leserin leider nichts von der Frage. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie, ein Mitarbeiter (meinetwegen auch Leser) die Fragen für alle Leser beantworten könnten. Dann würde nicht nur der "Fragensteller" davon profitieren, sondern alle Leser des Atari-Magazins. Das wäre toll!

**PPP:** Manchmal funktioniert dies auch, und wir können einige Antworten im Heft abdrucken. Siehe auch Leserfragen-Antworten am Anfang der Kommunikationsecke.

2. Wäre es möglich, in einer der nächsten Ausgaben des Atari Magazins nochmal die Inhalte der "Disk-Line" Nr. 1 - 19 vorzustellen? Denkbar wäre die Kurzform wie z.B. die PD-Beschreibungen im PD-Katalog. Ich habe über die einzelnen angebotenen Disk-Lines nämlich keine Liste (leider)!

**PPP:** Werden wir in einer der nächsten Ausgabe, vielleicht zusammen mit den Quick magazinen, sicherlich machen.

3. Freuen würde ich mich auch über Kurzbeschreibungen über bestimmte Programme aus Ihrem Sortiment (Angebotsseite S. 27 aus dem Atari-Magazin Nr. 2/93), z.B. über die Programme "FiPlus 1,0", "Video-Ordner XXL", etc.. in den folgenden Ausgaben des Atari-Magazins.

**PPP:** Sicherlich haben Sie den Brief vor der Ausgabe 3/93 geschrieben. In dieser Ausgabe finden Sie denn neuen 8 Bit-Hauptkatalog.

So, das waren meine Anregungen und Wünsche bezüglich des Atari-Magazins. Nun habe ich noch eine Frage:

Ist die Qtec-Maus, Best.-Nr. AT 165 nicht mehr in Ihrem Programm? Ich vermisse diesen Artikel jedenfalls in der PPP-Angebotsseite (S. 27) im Atari-Magazin Nr. 2/93 (dies ist jedoch nur eine Anfrage, noch keine Bestellung).

**PPP:** Ja, die Qtec-Maus konnten wir leider nicht mehr auftreiben. Aber die mauslose Zeit ist nun vorbei. Lesen Sie dazu den Bericht über die neue Maus in diesem Heft.

Vielen Dank, daß Sie sich die Zeit genommen haben, um meinen ganzen Brief zu lesen. Er ist übrigens mit dem PD-Programm "Speedscript" erstellt worden.

Eine Bitte zum Schluß: Könnten Sie auch in einem der Atari-Magazine eine Liste über die Bücher (also echte, reine Literatur) über den Atari 800 XL abdrucken, die man über Ihren Versand noch bestellen kann?

**PPP:** Leider haben wir im Moment keine Bücher mehr in unserem Angebot. Die Verlage haben schon lange keine Atari-Bücher mehr in ihrem Programm.

## A(ha)-Post

Sacha Hofer aus Bern schreibt:

Hello PPP!

anbei die Verlängerung der Mitgliedschaft. Es hat mich schon ein wenig betroffen, daß die Deutsche Post die Auslandssendungen so hoch taxiert. Ich glaube, daß die Hälfte schon genug gewesen wäre. Na ja die Post macht halt was sie will. Ich hoffe zumindest, daß meine Verlängerung morgen ankommt, denn der Brief ist ja A-Post (Das war eben eine der Riesenideen der Schweizer Post ... ).

Das mit dem PD-MAG finde ich nicht schlecht. Ich werde es daher mal abonnieren. Ich hoffe, daß es hält was es verspricht. Reaktionen werden auf jeden Fall folgen.

Nun zum Diskussionsthema ST im Atari Magazin...

Ich besitze selber 2 ST Computer. Es stimmt zwar, daß das frühere Atari Magazin sich auch mit dem ST befaßte, und das war auch gut so. Ich finde nun aber, daß dieses Magazin sich nur um die 8 Bit Ataris kümmern sollte. Es gibt genügend Zeitschriften für den ST, auch wenn einige nächstes Jahr nicht mehr erscheinen. Es gibt zwar auch noch andere Zeitschriften für den XL/XE, aber wir

# AM - Kommunikationsecke

sollten nicht vergessen, daß diese Magazine alle 2 Monate erscheinen (wie das Atari magazin). Nun, 6 Ausgaben sind nicht so viele wie 12. Ich befürchte daher, daß wenn der ST auch im Atari Magazin behandelt würde, es passieren könnte, daß man schlicht und einfach zu wenig behandeln würde und man daher riskiert, oberflächlich zu werden. Das würde vor allem dem XL/XE schaden.

Der ST ist zwar langsam am Ende, aber es gibt im Moment immer noch sehr viele ST User. Große ST Zeitschriften werden daher noch einige Zeit überleben können. Ich glaube daher, daß eine Aufnahme des ST zu diesem Zeitpunkt noch zu früh ist. Wir sollten daher abwarten und zu einem späterem Zeitpunkt noch einmal darüber diskutieren. Wir wollen ja nicht eine neue ST Zeitschrift machen und den XL/XE endgültig begraben!

Mit XL/XE Grüßen,

Sacha Holer

## BOOT-Verhalten

Thomas F. Backa schreibt:

Werter Herr Rätz!

Im letzten ATARImagazin wurde zu einem früheren Tip von mir, das Centronics-Interface betreffend, eine Anfrage gestellt. Damals habe ich das schlechte BOOT-Verhalten meines 130XE-320KRAM in Verbindung mit dem COMPYSHOP Interface und eine Lösung auf Basis der Interface-hardware beschrieben. Ein IC 2764 ist demnach im 800XL/XE bzw. 130XE nicht auffindbar. In einer der Ausgaben des COMPYSHOP-Magazins war allerdings folgender Tip enthalten, der das Problem der langen Ausschaltzeit des Rechners beheben soll: ein RAM-Baustein muß durch einen gleicher Art mit niedrigerer Zugriffszeit ausgetauscht werden. Dadurch sollen beim Ausschalten die im RAM stehenden Daten schneller zerstört werden und beim Einschalten zumindest 1bit ein anderes Muster aufweisen.

Vielleicht kann ein anderer User auch die entsprechende Ausgabe des CSM angeben. Ich habe mein ATARI-System jetzt aufgelöst und kann deswegen keine genaueren Angaben dazu machen. Es wäre jedenfalls besser, dort nochmals nachzulesen, welche eventuellen Alternativen zur Problemlösung bestehen.

Dies dazu. Weiter oben habe ich geschrieben, daß ich mit dem ATARI nicht mehr arbeite. Deshalb kann ich auch keine Soft- und Hardware mehr für diesen Rechner beziehen. Vielleicht entscheidet sich einer der Käufer meiner Artikel zur Weiterführung der Verbindung mit PPP. Ich möchte mich abschließend bei Ihnen für die immer reibungslos funktionierende Zusammenarbeit bedanken und wünsche, daß dem 8bit-ATARI noch eine lange Zukunft beschieden ist.

## Zahlenrätsel

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Das vorgegebene Wort erleichtert den Anfang. Lösung im nächsten ATARI magazin. Viel Spaß wünscht Lothar Reichardt

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 1 | 3 | 2 | 4 | 7 | 14 | 8 | 11 | | 9 [illegible] | 11 [illegible] | 1 [illegible] |
| 1 | 4 | 2 | 16 | | 13 | 17 | 14 | 8 | 13 | 11 | | 9 |
| 3 | | 8 | 3 | 13 | 13 | 14 | | | 19 | 20 | 22 | 14 |
| 21 | 14 | 11 | 2 | 17 | | 11 | 2 | 14 | 10 | 14 | 4 | 11 |
| 14 | 3 | | 12 | | 19 | | 11 | | 14 | 11 | | 12 |
| 8 | 14 | 7 | 14 | 18 | 4 | 9 | 10 | 10 | | 8 | 9 | 14 |
| | | 20 | 11 | 15 | 4 | 4 | | 22 | 14 | 9 | 14 | 8 |

## Scanner

Sehr geehrter Herr Rätz,

zuerst möchte ich Ihnen mitteilen, daß ich froh bin, daß es noch eine Quelle gibt, die sich mit den kleinen Ataris beschäftigt und gleichzeitig ein Lob an Euch aussprechen für die korrekte Betreuung Eures Kundenstammes.

Seit 4 1/2 Jahren besitze ich einen 800 XE, bin aber leider im programmieren, egal in welcher Sprache nicht so bewandert, da ich, bedingt durch meine Arbeit, sehr wenig Zeit habe. Ich probiere zwar immer wieder einmal herum, aber etwas wirklich Gutes bringe ich nicht hin. Das ist auch der Grund, warum ich bis jetzt noch kein Programm an Euch gesandt habe.

Nun habe ich noch ein kleines Problem! Ich habe den Scanner im Eigenbau aus dem ATARImagazin 5/87 nachgebaut. So weit, so gut. Leider läßt sich mein Drucker (EPSON LQ 850) mit dem Listing im Heft nicht steuern. Das einzige was passiert ist ein LINE SPACING von 1/72 Zoll, sowohl beim justieren als auch beim scannen. Für einen Tip wäre ich sehr dankbar.

Ansonsten kann ich Ihnen nur den Tip geben, weiter so. Ich werde weiterhin bei der Stange bleiben und habe auch gleich die Mitgliedskarte für das 2. Halbjahr 1993 beigefügt.

Raimund Altmayer, Irscher Str. 30, 5500 Trier

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | |




# Die Quick-Ecke

## mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

### Nichts ist unmöglich

Sehr geehrter Herr Rätz,

Nachdem ich mir heute in Ruhe das neue Atari Magazin zu Gemüte geführt habe, mußte ich mit Schrecken feststellen, daß ich einen Artikel eingesendet hatte, den ich aufgrund seines vollkommen falschen Inhaltes schon längst im digitalen Nirvana wähnte. Mir muß wohl beim Kopieren bzw. bei der Reorganisation meiner Festplatte ein Fehler unterlaufen sein.

Die von mir beschriebene Auflösung von If-Abfragen in einzelne Sequenzen funktioniert leider nicht wie angegeben. Für die AND-Bedingung stimmt es noch, aber die OR-Verknüpfung läßt sich leider nicht auf die beschriebene Verschachtelung realisieren, ich werde in einem der nächsten Atari Magazine noch etwas detaillierter auf dieses Problem eingehen.

Ich möchte mich hiermit bei allen Lesern des Atari-Magazine und natürlich auch bei Ihnen, Herr Rätz, für diesen Artikel entschuldigen.

Mit freundlichen Grüßen

Florian Baumann, Eschborn, 23.4.93

**PPP**: Alles klar! Wir haben auch eine Korrektur von Rainer Caspary erhalten. Hier nun sein Protest

### PROTEST!!

Ich habe mich bisher mit Kritik an den Autoren des AMs zurückgehalten, obwohl es manch programmiertechnische Zumutung und manch logische Bedenklichkeit gegeben hat. Nun aber ist das Maß voll, mein Langmut erschöpft.

Der QUICK-Eckenteil von Florian Baumann aus AM 3/93 ist völlig mißraten. Das Thema war die Umsetzung von logischen Ausdrücken in QUICK. Im Oder-Teil ersetzte der Autor den Ausdruck:

```
If arg1 OR arg2 Then Do Procedure
```

mit

```
If arg1
   Procedure
ENDIF
IF arg2
   Procedure
ENDIF
```

Das ist falsch, denn wenn beide args erfüllt sind, wird Procedure zweimal ausgeführt. Richtig ist

```
IF arg1
   Procedure
ELSE
   IF arg2
      Procedure
   ENDIF
ENDIF
```

Äquivalent umgeformt ergibt die Oder-Anweisung

```
If NOT(NOT arg1 AND NOT arg2)
Then Do Procedure
```

das ist klar. Die Umsetzung in QUICK

```
IF not arg1
   IF not arg2
   ELSE
      Procedure
   ENDIF
ENDIF
```

des Autors ist völlig haltlos: wenn nämlich arg1 wahr ist, passiert gar nichts, da das Programm zum zweiten ENDIF springt. Die innere IF-Anweisung ist logisch gleichwertig mit IF arg2 THEN Procedure ENDIF, sodaß die Umsetzung lautet: If not arg1 if arg2 Then Do Procedure, was keine Oder-Bedingung mehr ist. Wahrscheinlich glaubte der Autor, daß der ELSE-Teil sich auf beide IFs beziehen könne, ein Irrtum.

Leider ist der ganze Ansatz seiner Ausführungen fragwürdig. Einen logischen Ausdruck wertet man in QUICK analog zu einem arithmetischen aus, also schrittweise mit Hilfsvariablen. Das ODER sieht so aus.

```
BEDINGUNG=0
IF ARG1=?
   BEDINGUNG=1
ELSE
   IF ARG2=?
      BEDINGUNG=1
   ENDIF
ENDIF
IF BEDINGUNG=1
   Procedure
ENDIF
```

Nun kritisiere ich nicht, daß der Autor in ein logisches Loch gefallen ist; das kann jedem passieren. Hätte er aber tatsächlich seinen XL angestellt und die Konstruktionen überprüft, hätte er rasch gemerkt, daß er auf dem Holzweg ist. Diese Unterlassung ist allerdings kritikwürdig.

Rainer Caspary, Berlin

### Aktivität

Wir können nur noch einmal betonen, wie wichtig die aktive Teilnahme am ATARI magazin ist. Ob Beiträge, Fragen oder Anregungen, alles ist gleichermaßen wichtig für das ATARI magazin. Ohne Aktivität gibt es nur noch leere Seiten. Also machen Sie mit.

# LINES in QUICK

Das Programm LINES (Linien) ist das wohl verbreiteste Grafikdemo auf allen Computern. Ob auf Windows oder Mac als Bildschirmschoner, oder auf dem Falcon das Multitasking Demo.

Also sollte dieses Programm auch auf den Classic ATARIs nicht fehlen. Was tut es? Ganz einfach: Es läßt eine bestimmte Anzahl von Linien in unterschiedlicher Farbe über den Bildschirm laufen.

Die neu zu zeichnende Linie bekommt ihre neue Position dabei nach einem festgelegten Tempo für die beiden Randpunkte der Linie zugeordnet.

Stößt einer der Randpunkte an den Bildschirmrand, so wird die Bewegungsrichtung für den Punkt entsprechend umgedreht. Damit nur ca. 15 Linien zu sehen sind, muß auch mal wieder eine Linie gelöscht werden.

Bei uns ist es so, daß jeweils 15 Linien sichtbar sind und die älteste (also die die vor 15 zyklen gezeichnet wurde) gelöscht wird. Auf diese Weise bewegt sich ein sich ständig änderndes Linienpaket über den Bildschirm.

Damit das Ganze hübsch aussieht lassen wir das Programm in Grafik 11 ablaufen, wo uns 16 verschiedene Farben zur Verfügung stehen.

Als erstes muß die Position der 0-ten Linie und die Geschwindigkeit ihrer Randpunkte festgelegt werden. Dazu holen wir uns Zufallswerte aus dem Register RANDOM. X muß im Bereich 0 bis 79, Y im Bereich 0 bis 191 liegen. Die Geschwindigkeit für die Randpunkte lassen wir aus dem Bereich von 0 bis 7 minus 3 sein (also -3 bis 4), wobei 0 nicht auftreten darf.

Nach dieser Initialisierung geht die Hauptschleife auch schon los.

Zunächst errechnet man sich die Farbe der Linie aus 15 - Liniennummer. Damit haben wir immer eine Farbe <> Schwarz. Dann wird die Linie zwischen den 2 Randpunkten gezeichnet.

Im nächsten Schritt wird die Position der nächsten Linie errechnet. Dazu addiert man das Tempo einfach zu den Positionen der Randpunkte. Überschreitet ein Randpunkt den Bildschirmrand, so wird er auf diesen gesetzt. Dann wird das zugehörige Tempo des Punktes mit -1 multipliziert. Erreicht ein Punkt also den linken Bildschirmrand, wird sein x-Tempo umgedreht. Das Y-Tempo ändert sich nicht.

Zu beachten ist, daß man nicht fragen kann: x<0, da x ein vorzeichenloses Byte ist. Statt dessen fragt man x>250, was ja auch bedeutet, das x zwischen -5 und -1 liegt.

Nun sind also schon 2 Linien gesetzt, die auch gezeichnet werden können. Hat man den Vorgang 14 mal wiederholt, so sind 15 Linien zu sehen. Nun ist es an der Zeit, die jeweils älteste Linie wieder zu löschen, bevor sie selbst wieder als neueste Linie fungiert und also eine neue Position zugewiesen bekommt.

Der Quellcode zu diesem hübschen Grafikdemo sieht dann also so aus:

Quick-Sourcetext siehe Listing.

**Noch ein Wort in eigener Sache:**

So langsam leide ich an akuter Ideen-Not für die QUICK Corner. Deshalb: Schreibt mir was ihr wissen wollt!!! Stellt Fragen oder macht Vorschläge zu interessanten Themen.

Harald Schönfeld

## ACHTUNG

Liebe User schickt uns Anregungen und neue Ideen, die wir in Quick umsetzen können.

Falls Sie eigene Programme oder kleiner Tricks in Quick geschrieben haben, schicken Sie diese bitte an:

**Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten**

## LISTING

```
BYTE
[

* Pos. der akt. Linie
X,Y,DX,DY

* Tempo+Richtung der Linien
DX1,DX2,DY1,DY2

ANZ,NR,NEWNR,VAL
WEG,COL

RANDOM=53770
]

ARRAY
[
* Pos. der Linien
X1(16),Y1(16),X2(16),Y2(16)
]

MAIN

* Garfik 11
  CLOSE(6)
  OPEN(6,12,11,"S")

* Mit der 0. Linie gehts los
  NR=0
  ANZ=0

* Position und Tempo der Linie

* Zuerst Punkt 1
* Solange Zufallswert holen bis Pos.
* im erlaubten Bereich

  REPEAT
    VAL=RANDOM
  UNTIL VAL<80
  X1(0)=VAL

  REPEAT
    VAL=RANDOM
  UNTIL VAL<192
  Y1(0)=VAL

* Tempo setzen, immer <>0
* Wert zwischen 0 bis 7 minus 3
  REPEAT
    AND(RANDOM,7,VAL)
    SUB(VAL,3,VAL)
  UNTIL VAL<>0
  DX1=VAL

  REPEAT
    AND(RANDOM,7,VAL)
    SUB(VAL,3,VAL)
  UNTIL VAL<>0
  DY1=VAL

-1

* Jetzt zweiter Punkt

  REPEAT
    VAL=RANDOM
  UNTIL VAL<80
  X2(0)=VAL

  REPEAT
    VAL=RANDOM
  UNTIL VAL<192
  Y2(0)=VAL
* Beachten dass Linie nicht zu
* kurz wird
```

# Rund um Quick

```
  X=X1(0)
  Y=X2(0)
  IF X>Y
    SUB(X,Y,VAL)
    IF VAL>30
      JUMP(1)
    ENDIF
  ELSE
    SUB(Y,X,VAL)
    IF VAL>30
      JUMP(1)
    ENDIF
  ENDIF

  X=Y1(0)
  Y=Y2(0)
  IF X>Y
    SUB(X,Y,VAL)
    IF VAL>120
      JUMP(1)
    ENDIF
  ELSE
    SUB(Y,X,VAL)
    IF VAL>120
      JUMP(1)
    ENDIF
  ENDIF
* Jetzt Tempo fuer Punkt 2

  REPEAT
    AND(RANDOM,7,VAL)
    SUB(VAL,3,VAL)
  UNTIL VAL<>0
  DX2=VAL

  REPEAT
    AND(RANDOM,7,VAL)
    SUB(VAL,3,VAL)
  UNTIL VAL<>0
  DY2=VAL

  REPEAT

* Solange nicht alle Linien sichtbar
* letzte noch nicht loeschen
    IF ANZ<14
      VAL=ANZ
    ELSE

* akt. Linie
      VAL=NR

* lezte Linie loeschen

      SUB(NR,14,WEG)
      IF WEG>128
        ADD(WEG,15,WEG)
      ENDIF

      COLOR(0)
      X=X1(WEG)
      Y=Y1(WEG)
      PLOT(X,Y)
      X=X2(WEG)
      Y=Y2(WEG)
      DRAW(X,Y)

    ENDIF

* akt. Linie mit ihrer Farbe zeichnen
    SUB(15,VAL,COL)
    COLOR(COL)
    X=X1(VAL)
    Y=Y1(VAL)
    PLOT(X,Y)
    X=X2(VAL)
    Y=Y2(VAL)
    DRAW(X,Y)
* Position der naechsten Linie
* berechnen
* Zunaechst deren Nummer ausrechnen
    ADD(NR,1,NEWNR)
    IF NEWNR>14
      NEWNR=0
    ENDIF

* Neue Position ausrechnen
* Wenn am Rand angekommen
* Pos. auf Rand setzen und die
* entsprechende Richtung umdrehen
* (Vorzeichen umdrehen)

    DX=DX1
    X=X1(NR)
* Neue X Pos
    ADD(DX,X,X)
* Falls am Rand: Umdrehen
    IF X>250
      SUB(0,DX,DX)
      X=0
    ENDIF
    IF X>79
      SUB(0,DX,DX)
      X=79
    ENDIF
    DX1=DX
* Als Pos. fuer naechste Linie nehmen
    X1(NEWNR)=X

* Das selbe fuer alle anderen
* Koordinaten
    DX=DX2
    X=X2(NR)
    ADD(DX,X,X)
    IF X>250
      SUB(0,DX,DX)
      X=0
    ENDIF
    IF X>79
      SUB(0,DX,DX)
      X=79
    ENDIF
    DX2=DX
    X2(NEWNR)=X

    DY=DY1
    Y=Y1(NR)
    ADD(DX,Y,Y)
    IF Y>250
      SUB(0,DX,DY)
      Y=0
    ENDIF
    IF Y>191
      SUB(0,DY,DY)
      Y=191
    ENDIF
    DY1=DY
    Y1(NEWNR)=Y

    DY=DY2
    Y=Y2(NR)
    ADD(DY,Y,Y)
    IF Y>250
      SUB(0,DY,DY)
      Y=0
    ENDIF
    IF Y>191
      SUB(0,DY,DY)
      Y=191
    ENDIF
    DY2=DY
    Y2(NEWNR)=Y

    NR=NEWNR

* Falls schon alle Linien sichtbar
* sind ANZ nicht mehr veraendern

    IF ANZ<14
      ANZ+
    ENDIF

  UNTIL 1=0
```

## MULTITASKING XL/XE

# Multitasking in Quick

In der Computerwelt geistert seit einigen Jahren ein Wort herum, das eine besonders fortschrittliche Technik bezeichnen soll, die als Ausgeburt eines High-End-PCs oder eines Großrechners gilt, Multitasking (MT).

Jeder und jede weiß, daß ein Microprozessor verschiedene Programme nur nacheinander behandeln kann, und doch bedeutet MT, daß mehrere Programme zur selben Zeit laufen.

Allerdings geschieht dies nur scheinbar, die Programme bekommen den Prozessor abwechselnd für eine bestimmte feste Zeit zugeteilt. Wenn der Wechsel von Task zu Task schnell genug ist, scheinen tatsächlich z.B. 2 Programme parallel zu arbeiten. Gemeint sind übrigens echte, unabhängige Programme und keine Interrupts.

Und das soll auch auf unserem XL/XE möglich sein?! Die überraschende Antwort ist, ja, das ist möglich!

### Quick magazin 11

Im QUICKMAGAZIN 11 habe ich beschrieben wie das geht, und die notwendigen OS-Erweiterungen findet man dort. Soviel sei hier gesagt, daß mit der Kontrolle des MT der zweite Systemzähler belastet wird und daß jedes Programm seine individuelle Zeitscheibe hat (ZEITA und ZEITB im Beispiel), die in 1/50s gemessen wird, besonders aber weise ich darauf hin, daß MT nur mit Speichererweiterungen machbar ist (und selbstverständlich auch nur mit QUICK oder Assembler), wobei es gleich ist, wieviel Zusatzram vorhanden ist (64K, 256K oder 1M).

Die Routinen im QMAG 11 unterstützen lediglich 64K (130er), laufen aber natürlich auch auf kompatiblen Erweiterungen. Der Ausbau bei mehr als 64K ist leicht möglich

### ANWENDUNGEN

Im gewerblichen Bereich dient MT dazu, Totzeit des Prozessors zu überbrücken: eine Person schreibt einen Text, eine andere sucht in einer Datenbank, eine dritte entwirft eine Zeichnung und die vierte spielt heimlich Schach. Jedem Anwender wird ein eigener Computer vorgegaukelt, sodaß Kosten bei der Hardware gespart werden. Ein anderes Beispiel ist die Prozeßdatenverarbeitung. Wird bei der Überwachung mehrerer Meßwerte einer kritisch, darf während der Systemreaktion ihre Beobachtung nicht eingestellt werden. Hier gibt es Schaltzeiten von bis zu 1/60000 s

Im privaten Bereich tut man sich mit sinnvollen Anwendungen schwerer, es sei denn, man verfügt über einen erweiterten XL. MT ist nämlich auch eine Programmierhilfe Z.B. stellt man sich eine Sammlung von Geräuschen her, um sie später bei verschiedenen Spielen zu verwenden. Die Sammlung entsteht völlig unabhängig von der zukünftigen Verwendung, die Nutzerprogramme rufen dann bei bestimmten Aktionen ein Geräusch, eine Melodie usw. ab. Der Witz ist also, daß man das MT-Programm vorproduziert und austestet, um es dann vielleicht mehrmals zu verwenden. Es kann auch einfach erweitert werden. Weitere Beispiele lassen sich leicht finden (drucken, Text auspacken, Grafik vorbereiten während noch Text ausgegeben wird . )

### SPEICHER SPAREN

Der eigentliche Vorteil für den XL liegt in der Einsparung von Speicherplatz. Das MT-Programm befindet sich ja im Zusatzspeicher, der knappe Hauptspeicher wird geschont. Ich erinnere daran, daß QUICK dem Compiler 20K zur Verfügung stellt. Pro Rambank erweitert man den Platz um 12K (4K braucht das Runtimeteil), sodaß bei einem M insgesamt 788K Speicher mit Programmen vollgeschrieben werden können

### DAS BEISPIEL

Der abgedruckte Algorithmus malt ein Dreiecksfraktal. Dazu werden gleichzeitig Geräusche erzeugt. Die Grafik wird "chaotisch" produziert, d h durch einen Zufallsalgorithmus. Hat man soeben einen Punkt gesetzt, wird zufällig eine Ecke des Dreiecks gewählt und mit diesem Punkt durch eine Gerade verbunden. Die Gerade wird halbiert, und dieser gefundene Punkt wird gezeichnet. Dann wiederholt sich alles.

Der erste Punkt wird zufällig bestimmt, das Ende ist offen. Das Verfahren ist deshalb sinnvoll erklärt, weil, wenn man schon im Dreieck ist, die Verbindungsgerade auch in ihm verläuft, denn wir erinnern uns, daß ein Dreieck eine konvexe Menge ist. Nur einige wenige Punkte liegen am Anfang vielleicht außerhalb des Dreiecks.

Wenn der erste Punkt außerhalb liegt, gerät man mit Wahrscheinlichkeit 1 nach endlich vielen Versuchen in die Menge hinein (warum wohl? ), aber das wird man dann sehen. Das An- und Abschwellen der Zeichnung erreiche ich einfach durch eine geeignete Farbwahl der Punkte

Nach jeweils etwa 41s Malzeit wird der Farbmodus gewechselt. Bei den Tönen muß man beachten, daß bestimmte Kombinationen von Höhen und Verzerrungen unvorhersehbare Effekte hervorrufen. Die Geräuschnummer ist einfach der Verzerrungsfaktor einer Folge fallender Töne

Reiner Caspary

### Listing zu Multitasking

```
WORD
[
P,Q,ZEIT=19
]
BYTE
[
X1,Y1,X2,Y2,X3,Y3,F * Dreieck/Farbmodus
XM,YM,ECKE,ZEITA,ZEITB,BANK
ATRACT=77,UHR=19,MUS-NR=1791,RAND=53770
]
MAIN
   * Dreieck und F initialisieren
DATA(X1)
[
0,191,159,191,79,0,1
]
.BLOAD("D:LADEN.SYS") * vom QMAG 11)
BANK=1
.LADEN("D:MIMUS.OBJ",BANK)
.BLOAD("D:MULTI.SYS") * dito!
ZEITA=6       * also 6/50s
ZEITB=1       * nur 1/50
OPEN(5,0,15,"S:")  * GR.15
REPEAT
  XM=RAND
```

```
UNTIL YM<192
REPEAT
  XM=RAND
UNTIL XM<160  * ersten Punkt waehlen
MUS-NR=0
    * MT anwerfen mit Geraeusch 0
CALL(BANK,ZEITA,ZEITB,$04BF)
ZEIT=0
REPEAT
  ZUFALL(ECKE)
  IF ECKE=1
    ADD(X1,XM,Q)
    ADD(Y1,YM,P)
  ELSE
    IF ECKE=2
      ADD(X2,XM,Q)
      ADD(Y2,YM,P)
    ELSE
      ADD(X3,XM,Q)
      ADD(Y3,YM,P)
    ENDIF
  ENDIF
  LSRW(Q)
  XM=Q       * XM und YM neuer Punkt
  LSRW(P)
  YM=P
  IF UHR=0
    EOR(F,1,F)  * Moduswechsel
    ZEIT=0
    ATRACT=0
    MUS-NR+
        * neues Geraeusch, das alte
        * ist schon beendet
    CALL(BANK,ZEITA,ZEITB,$04BF)
  ENDIF
  IF F=1
    COLOR(ECKE)  * malen
  ELSE
    COLOR(0)     * loeschen
  ENDIF
  PLOT(XM,YM)
UNTIL YM<YM
ENDMAIN

PROC ZUFALL
OUT
BYTE
[
ECKE
]
BEGIN
REPEAT
  ECKE=RAND
  AND(ECKE,3,ECKE)
UNTIL ECKE<3
ECKE+
ENDPROC

* laedt ein einfaches Binaerfile
PROC BLOAD
IN
ARRAY
[
FILE(17)
]
LOCAL
ARRAY
[
N(6)=1536
]
BYTE
[
ICSTA7=947
]
WORD
[
A,Z
]
BEGIN
OPEN(7,4,0,FILE)
IF ICSTA7=1
  BGET(7,6,1536)
  IF ICSTA7<128
    A=N(0)
    IF A=65535
      A=N(2)
      Z=N(4)
      SUB(Z,A,Z)
      ADD(Z,1,Z)
      BGET(7,Z,A)
    ELSE
      ?("KEIN LOADFILE")
    ENDIF
  ENDIF
ENDIF
IF ICSTA7>127
  ?("LADEFEHLER ",ICSTA7)
ENDIF
CLOSE(7)
ENDPROC

PROC LADEN
IN
ARRAY
[
FILE(17)
]
BYTE
[
BANK
]
BEGIN
OPEN(2,4,0,FILE)
CALL(2,0,BANK,1024) * laedt Compiler
CLOSE(2)            * auf Bank BANK
ENDPROC
```

MT-Programm

```
Variablen mit CAEND.Q von QMAG II
auf die Rambank legen
```

```
BYTE
[
KAN,HOE,LAU,I
ZER=1791,MTAUS=1023
]
WORD
[
WART
]
MAIN
KAN=1
LAU=8
HOE=0
I=0
AND(ZER,7,ZER) * nur 8 Geraeusche
REPEAT
  SOUND(KAN,HOE,ZER,LAU)
  WART=0
  REPEAT
    ADD(WART,1,WART)
  UNTIL WART=110
  HOE+
  I+
  IF I=25
    I=0
    LAU-
  ENDIF
UNTIL HOE=200
SOUND(KAN,0,0,0)
MTAUS=1  * MT-Endeflag
```

# Workshop TextPro+ 4.54 - Teil 6

In dieser Folge wird ein sehr wesentliche Bestandteil von TP besprochen - Makros. Zudem ist die Version 1.1 von GraphPRO abgedruckt. Ab sofort arbeiten ViewPRO und GraphPRO zusammen.

## Makros

Makros sind eine Folge von Tastaturkommandos, die durch eine einfache Tastenkombination aufgerufen werden, oder Text. Makros können in ihrer einfachsten Form Textteile sein, die automatisch in den Text eingefügt werden, bis hin zu komplizierten Kommandos.

**Definieren von Makros:**

Makros können sehr einfach erzeugt werden:

<Makro-Teste><SELECT>+<=><Makrosequenz>

<Makro-Taste> ist jede beliebige Taste/Testenkombination, wie z.B <A>,<a>,<CTRL>+<C>,1,+, ... .

<SELECT>+<=> ist das inverse Gleichheitszeichen.

<Makro-Sequenz> ist eine freiwählbare Kombination aus Text und Tastenkommandos.

Makros werden nicht innerhalb von Textfiles definiert, sondern in Makro-Dateien. Makro-Dateien sind ganz normale TP-Dateien, in denen aber nur Makros definiert werden. Als Dateinamen-Extender sollte ".MAC" gewählt werden. Gespeichert werden diese Dateien ganz normal mit <CTRL>+<S> und geladen mit <CTRL>+<V>.

## Aufruf von Makros

Makros werden durch gleichzeitiges Drücken von der OPTION- und der Makro-Taste aufgerufen, wie z.B.:

<OPTION>+<A>,<OPTION>+<a>,<OPTION>+<CTRL>+<C>, usw

## Beispiel

Nehmen Sie einmal an, daß Sie Ihre geschriebenen Texte nicht immer direkt auf Diskette speichern wollen, sondern zuerst in die RAM-Disk. Als Gerätenamen müssen Sie, anstatt des vorgegebenen "D:", "D8:" benut-

zen. Natürlich kann man jedesmal nach dem Drücken von <CTRL>+<S> das "D:" durch "D8:" von Hand ersetzen, doch geht es viel komfortabler mit einem Makro.

Bevor Sie mit dem Programmieren des Makros anfangen, sollten Sie zuerst den Inhalt des Textspeichers abspeichern. Danach löschen Sie mit <CTRL>+<Clear> den sich im Speicher befindenden Text.

Als Makro-Taste wählen wir die bisher benutzte Kombination zum Speichern <CTRL>+<S>. Um <CTRL>+<S> in den Editor eingeben zu können, muß man vorher die Escape-Taste gedrückt haben: <ESC>

In der Kommandozeile wird "ESCape Set" angezeigt. Dann drücken Sie <CTRL>+<S>, unsere Makro-Taste, und danach <SELECT>+<=>, um TP mitzuteilen, daß wir eine Makrotaste definieren wollen, wie der <ESC> <CTRL>+<S> (erster Makrobefehl), <ESC> <DELETE BACKSPACE>, um das ":" von "D:" zu löschen, und zum Schluß geben Sie "8:" als neue Gerätenummer ein. Damit haben Sie ein Makro programmiert! Hier nochmal die einzelnen Tastenkombinationen:

1) <ESC>

2) <CTRL>+<S>

3) <SELECT>+<=>

4) <ESC>

5) <CTRL>+<S>

6) <ESC>

7) <DELETE BACKSPACE>

8) <8>

9) <:>

Speichern Sie nun Ihr Makrofile mit <CTRL>+<S> unter dem Namen "SAVED8.MAC" ab. Nun können Sie das Makro mit <CTRL>+<V> laden. Wenn Sie nach dem Laden <OPTION>+<CTRL>+<S> drücken, steht in der Kommandozeile "SAVE>D8:".

Ein Makro zum Laden aus der RAM-Disk ist genauso einfach zu schreiben:

1) <ESC>

2) <CTRL>+<L>

3) <SELECT>+<=>

4) <ESC>

5) <CTRL>+<L>

6) <ESC>

7) <DELETE BACKSPACE>

8) <8>

9) <:>

## Deutscher Zeichensatz

Man kann zum Arbeiten mit TP einen eigenen Zeichensatz wählen. Dieser muß sich unter dem Namen "TEXTPRO.FNT" auf der TP-Diskette befinden. Während des Ladens von TP, wird er dann automatisch in den Speicher geladen. Auf der neuesten Diskline befindet sich der Zeichensatz "TEXTPRO.FNT", der auch die deutschen Sonderzeichen enthält.

| Tastenkombination | Zeichen |
|---|---|
| <ESC> <CTRL>+<;> | ae |
| <ESC> <SHIFT>+<=> | oe |
| <ESC> <DELETE BACKSPACE> | ss |
| <ESC> <CTRL>+<CLEAR> | ue |
| <ESC> <SHIFT>+<,> | AE |
| <ESC> <SHIFT>+<+> | OE |
| <ESC> <SHIFT>+<.> | UE |

Auf dem Bildschirm müßte es so aussehen:

DZITPEI.BCO
[illegible]

Die Tastenkombinationen habe ich so gewählt, daß mein Drucker die Zeichen ohne vorherige Konvertierung direkt richtig ausdruckt:

| Zeichen | Druckerzeichennummer |
|---|---|
| ae | 123 |
| oe | 124 |
| ss | 126 |
| ue | 125 |
| AE | 91 |
| OE | 92 |
| UE | 93 |

Wer einen Drucker mit einer anderen Zeichensatzbelegung besitzt, der muß mit einem Font-Editor die Sonderzeichen an die entsprechenden Stellen kopieren.

Anstatt die komplizierten Tastenkombinationen zu benutzen, empfehle ich folgendes Makro das in eine Textzeile (nicht die RETURN-TASTE drücken!) geschrieben wird (siehe Bild 1).

Ich hoffe, daß ich damit auch dem Leser Frank Beete geholfen habe.

## GraphPRO v1.1

In diesem Heft ist das Listing von GraphPRO v1.1 abgedruckt. GP wurde nun so modifiziert, daß es mit ViewPRO zusammen arbeitet, d.h. die Seitenlänge bereitet keine Probleme mehr. In der neuen Version ist auch das Quelltextformat geändert; anstatt (siehe Bild 2) schreibt man nun (siehe Bild 3).

Das <SELECT>+<+>15-Kommando wurde durch ein <SELECT>+<d>14

**BILD 1**

```
a<SELECT>+<=><ESC><ESC><ESC><CTRL>+<;>
o<SELECT>+<=><ESC><ESC><ESC><SHIFT>+<=>
s<SELECT>+<=><ESC><ESC><ESC><DELETE.BACKSPACE>
u<SELECT>+<=><ESC><ESC><ESC><CTRL>+<CLEAR>
A<SELECT>+<=><SHIFT>+<,>
O<SELECT>+<=><ESC><ESC><ESC><SHIFT>+<+>
U<SELECT>+<=><SHIFT>+<.>
```

eine Zeile tiefer ersetzt. Bei ViewPRO werden anstatt der Grafik die "Kommandozeile" und 15 Leerzeilen ausgegeben.

## Billboard

Dieses Super-Druckprogramm wird auf der nächsten Diskline (Nr 24) veröffentlicht.

Falls Sie aber bis dahin nicht warten wollen, können Sie uns eine Diskette und DM 3,- in Briefmarken zuschicken. Wir kopieren Ihnen dann das Programm "Billboard" und den Zeichensatz "TEXTPRO.FNT" darauf.

Billboard dient, wie im Heft März/April '93 beschrieben, als Zusatzprogramm zu GraphPRO. Den genauen Umgang können Sie in diesem Heft nachlesen

Rainer Hansen

```
100 TRAP #FEHLER
110 EXEC VARIABLEN
120 EXEC TITLESCR
130 REPEAT
140   EXEC EINGABE
150   EXEC DRUCKEN
160   EXEC NOCHMAL
170 UNTIL FINITO=%1
180 END
1000 PROC VARIABLEN
1010   A=%0:LTEMP=3900:ZZAEHLER=%0:FIN
ITO=%0:EINZELN=%0
1020   DIM A$(1),FILE$(41),GRAFIK$(8),
ZEILE$(120),GFILE$(41),TEMP$(LTEMP)
1030   GRAFIK$="{Grafik:"
1200 ENDPROC
2000 PROC TITLESCR
2010   GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,4:SETCO
LOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,6
2020   POKE 752,1
2030   ? :? :? :? "               GraphPR
O 1.0"
2040   ? :? :? "     (c) 1992 by RAI P
roduction"
2050   ? :? :? "     ATARImagazin Maerz
/April '93"
2060   POSITION 3,22:? "Weiter mit ein
er beliebigen Taste!"
2070   POKE 764,255:REPEAT :UNTIL PEEK
(764)<>255
2080   POKE 752,0
2200 ENDPROC
3000 PROC EINGABE
3010   GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,4:SETCO
LOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,6
3020   ? :? :? :? "Geben Sie bitte den
Filenamen ein."
3030   ? "Form. D:Name"
3040   POKE 702,64:POKE 764,255:INPUT
FILE$:FILE$(LEN(FILE$)+1)=".GIF"
3050   ? :? :? "Wollen Sie die Seiten
einzeln drucken? (J/N)"
3060   POKE 702,64:POKE 764,255:GET KE
Y
3070   EINZELN=(KEY=ASC("J"))
3200 ENDPROC
4000 PROC DRUCKEN
4010   GRAPHICS 0:SETCOLOR 4,0,4:SETCO
LOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,6
4020   POSITION 10,11:? "File wird ged
ruckt!"
4030   CLOSE #1:OPEN #1,4,0,FILE$
4040   CLOSE #2:OPEN #2,8,0,"P:"
4050   TEMP$="{2":BPUT #2,ADR(TEMP$),L
EN(TEMP$)
4060   TRAP #FENDE
4070   ZZAEHLER=%0
4080   # DRUCK
4090   INPUT #1,ZEILE$
4100   A=INSTR(ZEILE$,GRAFIK$)
4110   IF A=1:EXEC DGRAFIK:ZZAEHLER=ZZ
AEHLER+16
4120   ELSE :? #2;ZEILE$:ZZAEHLER=ZZAE
HLER+%1
4130   ENDIF
4140   IF ZZAEHLER=66 AND EINZELN=%1 T
HEN ZZAEHLER=%0:EXEC WARTE
4150   GO# DRUCK
4170   # FENDE
4180   IF ERR=136 THEN CLOSE #1:CLOSE
#2:ENDPROC
4190 GO# FEHLER
4200 ENDPROC
4400 PROC WARTE
4410   POSITION 2,15:? "Druecken Sie e
ine Taste, um die naechste Seite zu dr
ucken!"
4420   POKE 764,255:GET KEY
4430 ENDPROC
4500 PROC DGRAFIK
4510   EXEC GGFILE
4520   CLOSE #3:OPEN #3,4,0,GFILE$
4530   BGET #3,ADR(TEMP$),LTEMP
4540   BPUT #2,ADR(TEMP$),LTEMP
4550   BGET #3,ADR(TEMP$),LTEMP
4560   BPUT #2,ADR(TEMP$),LTEMP
4570   BGET #3,ADR(TEMP$),33
4580   BPUT #2,ADR(TEMP$),33
4590   TEMP$="{1*{2":BPUT #2,ADR(TEMP$
),LEN(TEMP$)
4600   CLOSE #3
4610   FOR UEBERSPR=1 TO 15:INPUT #1,Z
EILE$:NEXT UEBERSPR
4750 ENDPROC
4800 PROC GGFILE
4810   J=LEN(ZEILE$)+1:REPEAT
4820     J=J-1
4830   UNTIL ZEILE$(J)<>" "
4840   I=INSTR(ZEILE$," D"):I=I+1
4850   GFILE$=ZEILE$(I,J)
4899 ENDPROC
5000 PROC NOCHMAL
5010   POSITION 0,21:? "Wollen Sie ein
en weiteren File drucken? (J/N)"
5020   POKE 702,64:POKE 764,255:INPUT
A$
5030   FINITO=%1:IF A$(1)="J" THEN FIN
ITO=%0
5100 ENDPROC
5999 ----------------------------------
10000 # FEHLER
10010 ? CHR$(253)
10020 ? "Es ist ein Fehler aufgetreten
!"
10030 ? "Fehlernummer ";ERR;" in Zeile
 ";ERL
10040 ? "Wollen Sie das Programm verla
ssen oder es erneut probieren? (J/N)"
10050 POKE 702,64:POKE 764,255:INPUT A
$
10060 IF A$(1)="J" THEN END
10070 GOTO 130
```

## BILD 2

```
D2:TP62.SCR
Text
Text
Text
An dieser Stelle soll die Grafik eingefu
egt werden.
15Grafik: D:Name.BIL
Hier geht der Text ganz normal weiter.
Text
Text
Text
```

## BILD 3

```
D2:TP63.SCR
Text
Text
Text
An dieser Stelle soll die Grafik eingefu
egt werden.
Grafik: D:Name.BIL
15
Hier geht der Text ganz normal weiter.
Text
Text
Text
```

# ATARI magazin - Workshop Waseo Publisher Teil 4

## DAS MALPROGRAMM

Dieser vierte Teil des WASEO-Publisher-Workshops beschäftigt sich mit dem Malprogramm, das zwar nur die normalen Zeichenfunktionen zur Verfügung stellt, aber gegenüber anderen Malprogrammen noch ein paar Raffinessen aufweist.

So kann man damit in insgesamt 7 (!) Grafikstufen malen, nämlich in Graphics 5,7,8,9,10,11 und 15! Wir wollen uns jedoch nur mit dem Malen in Graphics 8 befassen, da nur diese Grafikstufe für die Publisher-Bilder wichtig ist. Aber benötigen wir überhaupt ein Malprogramm?

Im Grunde genommen ist das Malprogramm nicht unbedingt nötig, denn mit Zeichensatzgrafik kann man seine Seite schon schön gestalten und kann sie außerdem mit Photos ausschmücken. Etwas anderes ist es natürlich, wenn man eigene Photos erstellen oder kleine Korrekturen im Bild vornehmen will, ohne dabei z. B. ein Photo oder eine Zeichensatzgrafik zu zerstören, dann ist ein Malprogramm unerläßlich. Dazu kann es noch passieren, daß man Bildteile verschieben muß, weil man den Platz anders nutzen und nicht nochmal alles neu schreiben oder einfügen will. Auch das ist mit dem Malprogramm ohne Probleme möglich. Eine Ausdruckfunktion für EPSON-kompatible Drucker ist ebenfalls enthalten.

Nach dem Start des Programms vom Hauptmenü oder einem der anderen Programme aus, sieht man das Hauptmenü vor sich. Dabei können die einzelnen Funktionen mit einem grünen Balken angewählt werden, der bei den unteren Funktionen, die keine Malfunktionen mehr sind, in Rot übergeht. Wird er bewegt (mit dem Joystick oder den Pfeiltasten), gibt es auch ein akustisches Signal, das umso tiefer ist, je weiter unten der Balken ist. Dieser Balken ist allerdings auf Schwarz/Weiß- und Grünmonitoren nicht sichtbar.

Einige Kunden äußerten deswegen, daß das genaue Anwählen der Funktionen ziemlich schwierig sei. Zum Glück ist es nicht schwer, das Programm entsprechend anzupassen und sie bekamen dann auch schnell eine abgeänderte Version zurück. Doch da heute die meisten einen Farbbildschirm haben, ist eine Änderung sicherlich nur im seltensten Fall notwendig. Wenn der Balken das untere Ende erreicht und Sie steuern ihn trotzdem weiter nach unten, erscheint er wieder in seiner obersten Position, genauso verhält es sich umgekehrt.

Die Bedienung des Malprogramms ist recht einfach, und mit ein bischen Übung ist man schnell an das Programm gewöhnt. Die Funktionen können mit dem Joystick oder den Pfeiltasten ausgewählt und mit dem Feuerknopf oder RETURN gestartet werden. Nur auf der Malfläche, die man danach vor sich sieht, muß immer mit dem Feuerknopf ein Punkt fixiert werden (zum Beispiel beim Festsetzen von Linienanfang und -ende), RETURN bleibt hier wirkungslos. Mit ESC kommen Sie jederzeit zum Hauptmenü zurück.

Linien
Kreise
Ellipse
Rechteck / Quadrat
Rechteck gefuellt
Texteinfuegung

Wollen wir nun etwas in Grafikstufe 8 malen, müssen wir sie zuerst einstellen, denn standardmäßig ist Graphics 15 vorgegeben. Dazu wählen wir im Hauptmenü "Grafikstufe" an und starten die Funktion. Jetzt ist es möglich, eine der sieben möglichen Grafikstufen anzuwählen, für 8 muß man 7 drücken. Schon sieht man einen Graphics 8-Bildschirm mit schwarzem Hintergrund und weißer Zeichenfarbe vor sich. Aber halt! Was ist, wenn wir versehentlich ein Graphics 8-Bild geladen haben, als noch Graphics 15 eingestellt war? Keine Sorge! Wenn Sie nachträglich auf Graphics 8 umschalten, bleibt das Bild erhalten, sie müssen es also nicht noch einmal neu eingeben.

Das weiße Rechteck in der linken oberen Ecke zeigt die Malfarbe, die auf Weiß eingestellt ist und somit genauso wie beim bekannten Malprogramm DESIGN MASTER. Wer die Farben so ändern will, daß der Hintergrund weiß ist und die Grafik selbst schwarz (also wie beim Publisher), der kann das ganz einfach tun; dafür gibt es im Hauptmenü die Funktion "Farben". Hat man diese gestartet, sehen Sie die Malfläche wieder und ein schwarzes Rechteck mit einem Pfeil davor und ein weißes. Sie können jetzt mit SELECT die Helligkeit verändern. Am günstigsten ist es, wenn Sie die Helligkeit nicht höher wählen wie die des weißen Rechtecks (damit man es nicht aus dem Auge verlieren kann).

Je länger Sie SELECT drücken, desto mehr nimmt die Helligkeit zu, und beim Ueberschreiten der größten möglichen Helligkeit fängt sie wieder bei der kleinsten an.

Mit OPTION könnten Sie jetzt eine andere Farbe als Schwarz anwählen, z. B. Rot, Grün oder Blau, das hat aber in Graphics 8 keinen Sinn, da hier sowieso nur mit zwei Farben im Kontrast zueinander gearbeitet werden kann. Mit dem ersten Rechteck ändern Sie also die Farbe des Hintergrundes.

Mit START kommen Sie zum weißen Rechteck, wovor dann auch der Pfeil steht, und können hier die Grafikfarbe einstellen. Drücken Sie wieder START, sind Sie erneut beim oberen

Rechteck. Mit ESC können Sie das Ändern der Farbe beenden.

Die Grundfunktionen des Malprogramms sind einfach zu beherrschen. Zwischen "Linie" und "Linie folgend" besteht der Unterschied, das beim letzteren immer der Endpunkt der Linie der Anfangspunkt der neuen Linie ist. Übrigens ist der gezeichnete Cursor (der immer die inversen Farbe zu der Fläche hat, auf der er sich befindet) etwas träge, wenn Sie also z. B. eine Linie zeichnen und die Punkte setzen, drücken Sie den Feuerknopf ruhig etwas länger. Das mag am Anfang ungewohnt sein, aber man kann sich schnell darauf einstellen. Wundern Sie sich auch nicht, daß der Cursor verschwindet, sobald er die Randbegrenzung genau erreicht. Das liegt daran, daß der Cursor immer ein Pixel breiter und länger ist, als die momentane Zeichenposition, und da über die Bildschirmbegrenzung nicht gezeichnet werden kann, verschwindet er. Sobald er sich jedoch wieder einen Pixel von der Grenze entfernt befindet, können Sie ihn wieder blinken sehen. Der Cursor ist nicht nur mit dem Joystick steuerbar, sondern auch mit den Pfeiltasten. So ist ein genaueres Positionieren möglich.

Sehen wir uns nun die Spezialfunktionen, also Kopieren und Zoom, genauer an. Mit der Kopierfunktion ist es einfach möglich, einen bestimmten Bildteil auszuschneiden und zu verschieben. Dazu brauchen Sie nur die Funktion zu starten, den Cursor in der linken oberen Ecke der Grafik zu positionieren (nie die untere rechte Ecke nehmen, weil dann ein anderer Bildteil ausgeschnitten wird als der eigentlich gewollte) und den Feuerknopf zu drücken. Jetzt können Sie ein Rechteck aufziehen. Fahren Sie nun zur rechten unteren Position und drücken Sie wieder den Feuerknopf.

Wenn Sie jetzt wieder den Cursor bewegen, zieht der hinter sich genau den Bildausschnitt her. Sie können diesen Ausschnitt nun mit dem Feuerknopf an beliebiger Stelle einkleben. Der Ausschnitt ist übrigens unbegrenzt, theoretisch könnten Sie also den gesamten Bildschirm ausschneiden, lediglich das jeweils letzte

# Workshop Waseo Publisher Teil 4

Byte jeder Bildschirmzeile wird nicht mitkopiert. Zu beachten ist noch, daß nur byte- und nicht pixelweise kopiert werden kann, deshalb kann es vorkommen, daß Sie nach dem Kopiervorgang noch kleine Korrekturen vornehmen müssen, falls ein Teil einer Grafik mitkopiert wurde, die es nicht sollte.

Mit Zoom können Sie einen Ausschnitt der Malfläche vergrößern. Nach dem Start der Funktion sehen Sie den Cursor mit einem Rechteck, das den Ausschnitt begrenzt. Fahren Sie nun mit dem Rechteck zu dem Platz, an dem Sie vergrößern wollen, und drücken Sie den Feuerknopf. Eine kurze Zeit danach sehen Sie diesen Ausschnitt in der Auflösung von Graphics 0. In diesem Ausschnitt können Sie nun nach Belieben zeichnen (nur Zeichnen, also keine Linien ziehen usw.). Wollen Sie etwas löschen, brauchen Sie nur auf die F-Taste zu drücken, damit wird die Zeichenfarbe auf Hintergrundfarbe umgeschaltet. Ein weiterer Druck auf die F-Taste bewirkt, daß Sie wieder mit der normalen Farbe zeichnen können. Das funktioniert auch außerhalb er Zoom-Funktion. Sind Sie fertig, genügt ein Druck auf ESC, und schon sehen Sie wieder die normale Malfläche vor sich.

Jetzt wird nur noch der veränderte Inhalt des vorher vergrößerten Ausschnitts auf die Ausschnittfläche übertragen. Danach können Sie weiterzeichnen.

Jede Funktion können Sie jederzeit mit ESC abbrechen. Im Falle der Kopierfunktion ist es allerdings ratsam, dies nur im Notfall zu tun, da allzu häufige Unterbrechung dazu führen kann, daß das Maschinenprogramm nicht mehr richtig arbeitet.

Die Funktion "Disk" ermöglicht Laden und Speichern des Bildes und das Ansehen des Inhaltsverzeichnisses. Wenn Sie ein mit dem Malprogramm abgespeichertes Bild wieder laden, brauchen Sie sich um die Einstellung der richtigen Grafikstufe nicht mehr zu kümmern, das wird automatisch erledigt. Tritt während der Ein- und Ausgabevorgänge ein Fehler auf, kehrt das Programm automatisch zum Hauptmenü zurück.

Wählen Sie die Funktion "Drucken", haben Sie wie beim Publisher die Möglichkeit, die Ausdruckgröße und -position festzulegen. Zusätzlich können Sie dieses aber noch individuell festlegen (der linke Rand ist bis zu 40 Zeichen einrückbar), und Sie können auch invers ausdrucken. Invers bedeutet, das der Hintergrund schwarz und der Vordergrund weiß gedruckt wird. Auch der Druckvorgang läßt sich jederzeit mit ESC abbrechen.

Als besonderes Plus bietet das Malprogramm noch die Möglichkeit, die ATARI-Maltafel (oder ein kompatibles Gerät) zu nutzen. Dies können Sie bei "Zeichen-Gerät" einstellen. Die Maltafel wird an Port zwei angeschlossen. Die Funktionen können Sie dann mit dem Zeichenstift auswählen und mit dem Feuerknopf starten. Die Malfläche können Sie wieder verlassen, indem Sie die rechte Taste der Maltafel drücken. Achtung! Da die Maltafel normalerweise auf Graphics 15 eingestellt ist, läßt sich mit ihr nicht das ganze Bild in Graphics 8 bemalen. Ich habe aber inzwischen ein Update geschrieben, mit dem das möglich ist. Wer sich dafür interessiert, kann mir die Diskette mit Rückporto zuschicken und bekommt dann sofort die neue Version überspielt.

Das wäre schon wieder für diesmal. Mittlerweise hat mich auch ein Kommentar eines Lesers zu diesem Workshop erreicht. Sebastian Wunderlich schreibt: "Übrigens finde ich es super, daß Du im ATARI-Magazin den WASEO-Publisher noch einmal ausführlich beschreibst". Tja, ein kurzer Kommentar, aber dafür umso positiver. Das nächste Mal geht's weiter mit dem Fonteditor. Also bis demnächst!

Thorsten Helbing

# PPP- Angebot auf einen Blick

| Name | Art.-Nr. | Preis |
|---|---|---|
| Alptraum | AT 25 | 19,80 |
| Assemblerbuch | AT 10 | 29,00 |
| Atmas 2 | AT 6 | 45,90 |
| Atmas Toolbox | AT 7 | 19,80 |
| Bibo-Assembler | AT 160 | 49,00 |
| **Bibomon 25 K** | **AT 244** | **149,00** |
| "C:"-Simulator | AT 80 | 18,00 |
| Carrillon Printer | AT 153 | 29,00 |
| **Cavelord** | **AT 269** | **24,00** |
| Centr. Interface II | AT 98 | 128,- |
| Der leise Tod | AT 26 | 19 80 |
| **Desktop Atari** | **AT 249** | **49,00** |
| Design Master | AT 9 | 14,80 |
| Die Außerirdischen | AT 148 | 24,80 |
| DigiPaint 1.0 | AT 92 | 19,90 |
| **Directoy Master** | **AT 223** | **24,00** |
| Disk-Line Nr. 1 | AT 61 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 2 | AT 62 | 10,00 |
| Disk-Line Nr 3 | AT 76 | 10,00 |
| Disk-Line Nr 4 | AT 78 | 10,00 |
| Disk-Line Nr 5 | AT 84 | 10,00 |
| Disk-Line Nr 6 | AT 99 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 7 | AT 103 | 10,00 |
| Disk-Line Nr 8 | AT 128 | 10,00 |
| Disk-Line Nr 9 | AT 139 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 10 | AT 144 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 11 | AT 152 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 12 | AT 157 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 13 | AT 164 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 14 | AT 171 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 15 | AT 184 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 18 | AT 195 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 17 | AT 207 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 16 | AT 221 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 19 | AT 233 | 10,00 |
| Disk-Line Nr 20 | AT 246 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 21 | AT 258 | 10,00 |
| **Disk-Line Nr. 22** | **AT 268** | **10,00** |
| **Disk-Line Nr. 23** | **AT 276** | **10,00** |
| Diskmaster | AT 213 | 29,00 |
| Dynatos | AT 179 | 29,00 |
| Enrico 1 | AT 225 | 26,90 |
| **Enrico 2** | **AT 247** | **24,00** |
| **Eprom-Burner V1.8** | **AT 240** | **189,00** |
| Fiji | AT 28 | 18,80 |
| **Final Battle** | **AT 271** | **19,00** |
| FiPlus 1.02 | AT 24 | 24,00 |
| Forth-Handbuch | AT 114 | 8,00 |
| **GEM'Y** | **AT 259** | **19,00** |
| Gigablast | AT 162 | 29,80 |
| Glaggs It! | AT 104 | 19,00 |
| Grafik Forth | AT 113 | 49,00 |
| Grafik-Demo/Util. | AT 136 | 14,00 |
| Graf v. Bärenstein | AT 167 | 24,00 |
| **GTIA Magic** | **AT 220** | **29,00** |
| Hacker's Night | AT 88 | 24,80 |
| Im Namen des Königs | AT 13 | 19,80 |
| Invasion | AT 36 | 18,60 |
| Jinks | AT 168 | 39,00 |
| **KE-Mouse** | **AT 278** | **59,00** |
| KrIS | AT 183 | 24 00 |
| Laser Robot | AT 199 | 29,80 |
| Library Diskette 1 | AT 194 | 15,00 |
| Library Diskette 2 | AT 205 | 15,00 |
| Lightrace | AT 51 | 19,80 |
| Logistik | AT 170 | 29,80 |
| **Mad Stone** | **AT 272** | **24,80** |
| Masic | AT 12 | 24,90 |
| Mega-Font-Texter | AT 182 | 29,80 |
| **Mega-Fo.-Te. 2.06** | **AT 263** | **29,80** |
| **Megaram 1MB** | **AT 245** | **199,-** |
| **Megaram 256 KB** | **AT 250** | **149,-** |
| **Minesweeper** | **AT 222** | **16,00** |
| Monitor XL | AT 8 | 14,00 |
| Monster Hunt | AT 192 | 29,00 |
| MS-Copy | AT 181 | 24,80 |
| Musik Nr. 1 | AT 135 | 14,00 |
| **Mystik Teil 2** | **AT 218** | **24,-** |
| **PC/XL Convert** | **AT 274** | **29,90** |
| **PD-MAG Nr. 1** | **PDM 1** | **9,00** |
| **PD-MAG Nr. 2** | **PDM 2** | **9,00** |
| Picture Finder Luxe | AT 234 | 12,00 |
| Phantastic Journey I | AT 173 | 24,80 |
| Phantastic J. II | AT 203 | 24,00 |
| Player's Dream 1 | AT 128 | 19,80 |
| Player's Dream 2 | AT 185 | 19,80 |
| Player's Dream 3 | AT 204 | 19,00 |
| Print Shop Operator | AT 131 | 18,00 |
| Print Star 1 | AT 29 | 39,00 |
| Print Star 2 | AT 36 | 38,00 |
| Print Star II/24 | AT 142 | 54,00 |
| Print Universal 1029 | AT 202 | 29 00 |
| Pungoland | AT 37 | 29,00 |
| **Puzzle** | **AT 275** | **12,00** |
| Pyramidos | AT 73 | 29,00 |
| **Quick V2.1** | **AT 53** | **39,00** |
| **Quick V2.1 Handb.** | **AT 196** | **9,00** |
| **Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12** | **AT 197** | **16,00** |
| Quick ED V1.1 | AT 86 | 19,00 |
| Quick Magazin 1 | AT 58 | 9,00 |
| Quick Magazin 2 | AT 68 | 9,00 |
| Quick Magazin 3 | AT 77 | 9,00 |
| Quick Magazin 4 | AT 79 | 9,00 |
| Quick Magazin 5 | AT 85 | 9,00 |
| Quick Magazin 6 | AT 91 | 9,00 |
| Quick Magazin 7 | AT 102 | 8,00 |
| Quick Magazin 8 | AT 127 | 9,00 |
| Quick Magazin 9 | AT 145 | 9,00 |
| Quick Magazin 10 | AT 158 | 9,00 |
| Quick magazin 11 | AT 180 | 8,00 |
| Quick magazin 12 | AT 193 | 9,00 |
| **Quick magazin 13** | **AT 232** | **9,00** |
| **Rom-Disk XL** | **AT 236** | **119,-** |
| **Rom-Disk XE** | **AT 237** | **135,-** |
| **Rom-Disk XL/8 Epr.** | **AT 238** | **169,-** |
| **Rom-Disk XE/8 Epr.** | **AT 239** | 185,- |
| Rubber Ball | AT 83 | 24,00 |
| S.A M | AT 23 | 49,00 |
| S A M Designer | AT 56 | 19,00 |
| S.A.M. Patcher | AT 57 | 12,00 |
| S.A.M. Zusatz | AT 52 | 24,00 |
| S.A M. Komplettpaket (S.A M., S A M Designer, S.A.M Patcher, S A M. Zusatzdisk) | AT 100 | 79,00 |
| **Schreckenstein** | **AT 270** | **24,00** |
| Shogun Master | AT 107 | 24,90 |
| Soundmachine | AT 1 | 24,80 |
| **Sound-Monitor** | **AT 280** | **29,00** |
| Sourcegen 1 1 | AT 2 | 24,90 |
| Speedy 1050 | AT 110 | 99,00 |
| Spider/Snap 2 | AT 72 | 29,00 |
| Spieledisk 1 | AT 132 | 18,00 |
| Spieledisk 2 | AT 133 | 18,00 |
| Spieledisk 3 | AT 134 | 16,00 |
| **TAAM** | **AT 219** | **39,-** |
| Taipei | AT 50 | 18,80 |
| Terminal XL/XE | AT 40 | 10,00 |
| Tigris | AT 90 | 15,00 |
| Turbo Basic | AT 84 | 22,00 |
| Turbo Link XL/PC | AT 155 | 119,- |
| Turbo Link XL/ST | AT 149 | 119,- |
| T L. Adapter für DFÜ | AT 150 | 24,80 |
| Utilities 1 | AT 137 | 18,00 |
| Utilities 2 | AT 138 | 18,00 |
| Utility Disk | AT 172 | 19,90 |
| VidigPaint | AT 214 | 19,90 |
| Videofilmverwaltung | AT 151 | 19,00 |
| **WASEO-Publisher** | **AT 188** | **34,00** |
| WASEO Designer | AT 208 | 24,00 |
| **WASEO Triology** | **AT 277** | **24,00** |
| Werner-Flaschbier | AT 105 | 19,90 |
| XL-Art | AT 154 | 49,00 |
| Set für W.Publisher | AT 186 | 15,00 |
| 5 Bilderdisketten | AT 198 | 25,00 |
| **Bilderdisketten 6-8** | **AT 228** | **16,00** |

**Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden**

# Assemblerecke -Teil 6 - ATARI magazin

## HELP Abfrage-Routine

Diesmal soll es daran gehen die HELP Abfrage-Routine in einen VBI zu packen. Diese Arbeit ist eigentlich gar nicht so kompliziert, wenn man weiß, wie ein VBI arbeitet.

Ein VBI ist ein Interrupt des ATARIs, der alle 1/50 Sekunde ausgelöst wird und zwar dann, wenn der Elektronenstrahl vom Bildende rechts unten zum Anfang des neuen Bildes links oben wandert. In dieser Zeit kann ein ganz beachtliches Assemblerprogramm abgearbeitet werden

Unser Programm ist aber so klein, daß man nicht so schnell in Zeitnot kommt.

## VBI initialisieren

Wie initialisiert man nun einen VBI? Die Initialisierung ist das Hauptprogramm, das denn mit RTS beendet wird. Der sieht dann so aus:

```
ORG $A800 Leerzeile nicht vergessen
LDA #0
STA $D40E
LDA #VBI:LO
STA 548
LDA #VBI:HI
STA 549
LDA #192
STA $D40E
RTS
```

In 548 und 549 steht die Startadresse des abzuarbeitenden Assemblerprogramms. Mittels LO und HI können wir den Anfang von VBI aufsplitten und in die richtigen Adressen setzen, alle Berechnungen übernimmt ATMAS

Damit es während des Änderns aber nicht zu Problemen kommt, muß die Abarbeitung des VBI's zwischenzeitlich ausgeschaltet werden. Die Speicherstelle $D40E übernimmt dies für alle Interrupts. Mit null werden alle ausgeschaltet, mit 192 werden VBI und DLI (was das ist, werden wir in einer der nächsten Ausgaben erfahren) wieder eingeschaltet.

Hiernach kann unser HELP Programm kommen, praktisch ohne Änderungen:

```
VBI LDA 732
CMP #17
BNE ENDE
INC 710
LDA #255
STA 732
ENDEJMP $E462
```

Ein paar kleine Änderungen mußten aber doch noch vorgenommen werden: Wenn der Wert nicht 17 ist, so kann nicht wie in der letzten Ausgabe wieder zu VBI, resp. LOOP gesprungen werden, denn dann würde der VBI nicht innerhalb einer 1/50 Sekunde beendet und der Computer würde sich aufhängen.

## Alle 1/50 Sekunde

Es muß deswegen zum Ende des VBI gesprungen werden, was einem Sprung wie zu LOOP gleichkommt, da der VBI ja alle 1/50 Sekunde aufgerufen wird Ist das Ergebnis aber 17, so wird wie letztes Mal beschrieben verfahren. Der Hintergrund verändert sich und 732 wird zurückgesetzt.

Statt dem RTS im letzten Mal steht hier ein JMP $E462 Die Routine, die dort steht, beendet den VBI und kehrt zum normalen Programmablauf zurück.

Was sich dadurch für Möglichkeiten ergeben, liegt wohl auf der Hand Es hat sogar schon Programmierer gegeben, die im VBI ein Spiel programmiert haben und so Multitasking auf dem XL ermöglicht haben.

Eine Sache ist noch zu beachten: Bei zeitkritischen Operationen wird die Bearbeitung dieses VBI's übergangen! Dies ist z.B. bei Diskettenoperationen der Fall. Wer will, daß der VBI auch dann noch erledigt wird, der muß folgende Umstellungen vornehmen:

## Speicherstellen 546/547

Statt der Speicherstellen 548 und 549 müssen die Stellen 546 und 547 verwendet werden und zum Ausstieg aus dem VBI muß die Routine bei E$5F angesprungen werden.

Logischerweise ist hier auch weniger Zeit zur Verfügung, so daß Sie hier nur wirklich wichtige Routinen ablegen sollten. Es ist übrigens kein Problem, beide VBI's nebeneinander laufen zu lassen.

Nächstes Mal wird dann wie versprochen erklärt, was ein "DLI" ist und was man damit machen kann!

Frederik Holst

# ATARI magazin - Einführung in DFÜ

## DFÜ - Die grenzenlose Daten-Freiheit

### Teil 1

Immer mehr Leute zieht es in den Bann der Datenübertragung per Telefon. Jahrelang wurden mit "DFÜ" verlizte Gestalten assoziiert, die bei Nacht und Nebel die Rechner von KGB, Deutscher Bank und Beate Uhse penetrierten und dort Millionenschäden anrichteten. Indem sie streng geheimes Material ausspionierten oder sich hohe Geldbeträge auf ihren Kundenkonten gutschreiben ließen.

Das Bild hat sich inzwischen gewandelt, DFU ist gesellschaftsfähig geworden. In jeder Computer-Zeitschrift werden heute Modems für unter 200 DM angeboten. Gleichzeitig gibt es immer mehr Mailboxen, allein in Deutschland sind es schätzungsweise an die 2000 Boxen, die sich über das gesamte Bundesgebiet verteilen Und was gestern noch das Fax war, ist heute das Modem, wenn nicht noch mehr.

## Augen auf beim Modemkauf

Wichtigstes Kriterium beim Modemkauf ist die Übertragungsrate. 2 400 bps ist heute das gerade noch so Erträgliche Hier heißt es aufpassen, daß man nicht am falschen Ende spart. 2.400 bps entspricht einem durchschnittlichen Datendurchsatz von 225 Zeichen pro Sekunde. Für ein KB braucht man also mehr als 4 bis 5 Sekunden.

Für reine Kommunikation ist das ausreichend, zum Saugen von Files nicht , vor allem wenn man in Fernzonen anruft, wo man für 10 Minuten 3,50 zahlt.

Die nächste Stufe ist 14 400 bps mit einem Datendurchsatz von etwa 1.5 KB pro Sekunde 100 KB zieht man so in etwas mehr als einer Minute runter. Ein Highspeed-Modem kostet zwar das vier-bis fünffache eines 2.400er, doch spart es auch bis zu 80 % der Telefonkosten.

Für die meisten eher nebensächlich, für manchen aber dennoch Kaufkriterium ist die Postzulassung des Modems. Hier ist in der letzten Zeit v a das ZyXEL E-1496+ in Beschuß geraten (siehe c't 6/93), von dem einige beschlagnahmt wurden.

Tatsache ist: Der Betrieb einer nicht zugelassenen Endeinrichtung am Telefonnetz der Telekom ist nach Artikel 15 1 FAG eine Straftat, die mit bis zu fünf Jahren Freiheitsentzug belegt werden kann (im Vergleich· für das ungenehmigte Auslösen einer thermonuklearen Explosion max. 3 Jahre)

Von Kritikern, auch aus den Reihen der Telekom, werden jedoch die Zulassungsvorschriften des Bundespostministeriums als veraltert angesehen, so daß auch im Hinblick auf das vereinigte Europa in diesem Punkt eine Änderung zu Erwarten ist.

## Der richtige Computer

Für das Modem macht es keinen Unterschied, ob es nun am Atari oder am PC betrieben wird Hier kommt es auf das richtige Interface an.

Jedes Modem verfügt über eine 9 bzw. 21 polige serielle Schnittstelle (RS232 oder V24 genannt), über die das Modem mit dem Computer verbunden wird. Baupläne für RS232-Schnittstellen kann man beim ABBUC bekommen.

Um das Modem mit dem Atari zu verbinden, braucht man mindestens eine Dreidraht-Verbindung Das Turbo-Link reicht leider nicht aus, denn die meisten Modems verlangen eine CD-Signal.

Ich habe es zwar schon geschafft, mein ZyXEL mit Bobterm übers Turbo-Link anzusteuern, aber nur mit 1200 bps, was wohl für das ZyXEL eine Beleidigung darstellen dürfte. Eine Ramdisk und ein HDI sind empfehlenswert. Wer ganz viel Geld zur Verfügung hat, der sollte sich die Black Box von CSS zulegen.

Wer selber gerne bastelt und sich mit Elektronischen Schaltungen auskennt, der findet im Anhang die Belegung der Atari SIO-Buchse sowie der RS232-Schnittstelle und ein einfaches Verbindungsschema (Quelle: Sybex Mailboxführer).

Wer neben seinem XL einen PC besitzt, der sollte das Modem an seinem PC anschliessen. Wer noch keinen besitzt, sollte sich zumindest überlegen, ob er sich nicht einen gebrauchten 286er nur für DFÜ-Zwecke zulegen sollte

Der Hardwareaufwand, den man damit treiben muß, ist viel geringer, als beim XL und die PC-Software bietet in dieser Hinsicht einen Komfort, den kein Atari XL erreichen kann. Das gleiche gilt natürlich auch für Amiga oder ST/TT-Computer.

In der Regel sind die Programme in den Boxen auch mit Packern komprimiert, die es auf dem XL nicht gibt. Die letzte Hürde ist das 80-Zeichen-Problem, auch wenn es da schon Terminals gibt, die eine 80-Zeichendarstellung emulieren oder die 80-Zeichenkarte unterstützen, nur die muß man auch erst einmal sein eigen nennen

## Die richtige Software

Die meisten Anbieter preisen ihre Modems mit beigefügter Terminal-Software an. Diese ist aber in der Regel nicht das gelbe vom Ei. Diese Terminals sind erstens in ihrer Konfigurationsmöglichkeit stark eingeschränkt und bieten außerdem selten die benötigten Übertragungsprotokolle.

Wer nun partout mit seinem Atari DFÜ betreiben will, der ist mit Bob-Term gut beraten. BobTerm ist Shareware und dürfte in jeder PD-Liste zu finden sein. In Verbindung mit der XEP80-Karte ist es sogar zu einer 80-Zeichen-Darstellung fähig Eine

reine Software-Lösung ist ANSI-TERM, das neben 80-Zeichen auch VT100-Unterstützung bietet. Diese Art der Zeichendarstellung, oftmals auch ANSI genannt, gilt heute als Standard bei Terminalprogrammen. Auf dem PC sind Telemate und Telix die gebräuchlichsten, für den Amiga gibt es ENCOM.

Mit dem Terminal ist es aber noch nicht getan, man benötigt auch Datenpacker, da die meisten Programme in den Boxen komprimiert ablegt sind. Die gebräuchlichsten sind LHA/LZH, ARJ und PKZIP.

Für den Atari sieht es hier schlecht aus. Der einzige Standardpacker ist hier gerade mal ARC/UNARC. Das PC-Pendant findet jedoch aus Effizienzgründen seit Jahren kaum noch Verwendung. Mittlerweile gibt es zwar ein UNLZH, das aber nur den den alten Kompressionsalgorithmus LH1 verkraftet.

## Wie finde ich eine Box?

Nun hat man sein Modem angeschlossen und das Terminalprogramm installiert bleibt nur noch diese Frage offen. Naturlich sollte die "Heimat-Box" im Nahbereich sein sonst würden die Kosten ins Unendliche steigen. Doch woher nehmen und nicht stehlen?

Der erste Schritt kann das Wälzen von Computerzeitschriften sein. Da war doch was von dem Versand, wo ich mein Modem gekauft habe??? Andere schauen in den Computer Flohmarkt, wo von einigen Anbietern obskure Mailboxlisten für wenig Geld mit tausenden von Nummern angeboten werden.

Die bequemere Vorgehensweise ist jedoch ein Blick in die lokalen Mailboxlisten, in denen man nur die Boxen findet, die in einen bestimmten Vorwahlenbereich fallen. Im Anhang findet man eine Auflistung einiger Mailboxen, die ständig aktuelle Mailboxlisten nach Vorwahlen sortiert führen. Natürlich muß man sich erst einmal durch die einzelnen Listen durchfressen und sehen, was sie so zu bieten haben, bis man gezielt selektieren kann.

Auswahlkriterien sind sicher die Themen der Box. Eine reine Amiga-Box wird sicherlich für einen XL-User nicht besonders interessant sein, es sei denn, er hat auch eine Freundin auf dem Nachttisch stehen. Manche Boxen legen mehr Wert auf Kommunikation. Ein etwaiges Netz, dem die Box angeschlossen ist, macht sie sicherlich um einiges attraktiver, da man so für wenig Geld mit Usern aus der ganzen Welt in Kontakt treten kann.

In Deutschland gibt es ca. 70 bis 80 Netze, davon viele lokale wie das Rhein-Main- oder das Berlin-Netz, aber auch flächendeckende wie AmNet, Zerberus, MAUS und natürlich FIDO, das weltweit größte nichtkommerzielle Netz. Die Maillaufzeiten unter FIDO und die Übermittlungsrate von knapp 75 Prozent lassen jedoch sehr zu wünschen übrig.

So, ich hoffe, daß ich hier einen kleinen Abschnitt aus der Welt der DFÜ zeigen konnte. Ich werde auch in der nächsten Ausgabe weiter auf dieses Thema eingehen. Wer Anregungen für mich hat, der kann mir gerne schreiben:

Florian Baumann, Schöne Aussicht 56, 6236 Eschborn 2

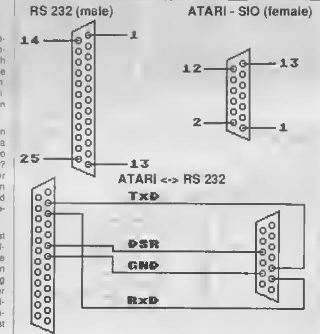
Und per DFÜ:

AmNet: Florian_Baumann,Scotch

Z-Net: Florian_Baumann %Scotch @Amnet. Zer

Fido: Florian_Baumann 2.249/33.7

EMail: flups@eurom.rhein-main.de



# ATARI magazin - Einführung in DFÜ

## Mailboxen mit ständig aktuellen MB-Listen

| Liste | Autor | Box | Telefon-Nr. | Bps-Rate |
|---|---|---|---|---|
| 02xxx | Arno Beier | HUT | 02324-80087 | 16.800 |
| 030 | Olav Surawski | TBX | 030-6930113 | 14.400 |
| 03xxx | Steffen Jaedicke | ORI | 0331-624325 | 16.800 |
| 06xxx | J\|rg Jaeger | HTH | 069-5975113 | 16.800 |
| 07xxx | Johannes Guentert | WSB | 07634-6888 | 14.400 |
| 08xxx | Roger Neumann | DSB | 089-9035455 | 2.400 |
| 09xxx | Holger Mitterwald | LSD | 09133-9591 | 14.400 |

## Deutsche Mailboxen mit Angebot für Atari XL/XE

| Name | Telefon-Nr. | Bps-Rate | Zeiten |
|---|---|---|---|
| ABBUC-Box | 02366-39623 | 2.400 | 19.00-06.00 |
| Databyte BBS | 040-7355700 | 14.400 | 18.00-23.00 |
| Knightmoves II | 02065-73583 | 14.400 | 18.00-08.00 |
| Top Magazin | 0345-7880148 | 14.400 | 19.00-07.00 |
| CF-Box | 07043-33446 | 16.800 | 24 h. |
| Hitchhiker BBS | 069-5975113 | 16.800 | 24 h. |
| BCC Taucha | 0342-9838577 | ? | ? |
| TECS Hamburg | 040-5270181 | ? | ? |
| TECS Bremen | 0429-29865 | ? | ? |
| Nord-Box | 040-5116283 | ? | ? |

## Materialaufwand

**Mindestausstattung für Atari:**

Atari XL/XE vorhanden

Floppy vorhanden

Interface 10 bis 20 Mark

2400er Modem 200 Mark

Zusammen ca. 250 Mark (aufgerundet)

**Optional, aber zu empfehlen:**

Ramdisk 150 Mark

HDI 350 Mark

Black Box 400 Mark

XEP80 100 Mark

Die Software MyDOS, BobTerm, ARC und UNARC sind als PD bzw. Shareware zu erhalten. Die Kosten für die Grundausstat-tung beim Atari belaufen sich auf 250 Mark.

Alternative mit PC:

286er 500 Mark gebraucht

Interface 10-20 Mark

2400er Modem 150 Mark

Zusammen ca. 650 Mark

Die Software Telemate, Crosspoint, LHA(rc), ARJ und PKZIP bekommt man als PD. Für den PC ist Ataridisk interessant, ein Programm, mit dem man XL-Disketten in DD auf einem PC lesen kann.

## Belegung RS 232 Stecker (männlich) - Atari SIO-Buchse (weiblich)

| Pin | Richtung DCE | Richtung DTE | Signal | Bedeutung |
|---|---|---|---|---|
| 1 | * | * | GND | Protective ground |
| 2 | <— | —> | TxD | Transmitted data |
| 3 | —> | <— | RxD | Received data |
| 4 | <— | —> | RTS | Request to send |
| 5 | —> | <— | CTS | Clear to send |
| 6 | —> | <— | DSR | Data set ready |
| 7 | * | * | GND | Signal ground |
| 8 | —> | <— | DCD | Data Carrier detector |
| 20 | <— | —> | DTR | Data terminal ready |

| Pin | Belegung | |
|---|---|---|
| 1 | Clock Input | |
| 2 | Clock Output | |
| 3 | Data Input | RxD |
| 4 | Ground | GND |
| 5 | Data Output | TxD |
| 6 | Ground | GND |
| 7 | Command | |
| 8 | Motor Control | DSR |
| 9 | Proceed | |
| 10 | +5V | |
| 11 | Audio Input | |
| 12 | nicht belegt | |
| 13 | IRQ | |

# Hallo DTP-Freaks!

Herzlich willkommen zum Workshop für das DTP-Programm "Desktop Atari". Haben wir uns voriges Mal mit der Setzart und der Schriftgestaltung beschäftigt, so wollen wir dieses Mal etwas genauer auf bestimmte Funktionen von DA eingehen.

Ein wichtiges Merkmal eines DTP-Programms ist es unter anderem, daß es in der Lage ist, Bilder zu verarbeiten. Das heißt in der Regel, man ist in der Lage, Bilder in einem Dokument unterzubringen. Selbst auf großen Rechnern findet man in einem DTP-Programm selten die Möglichkeit, das betreffende Bild noch umfassend nachzubearbeiten.

Dafür muß man sich eines Zeichenprogramms bedienen, welches meistens sehr ins Geld geht. Da aber DA nicht nur die Möglichkeit bietet, Bilder auf umfaßende Weise zubearbeiten, sondern es auch möglich macht, gesetzte Texte auf der Seite graphisch nachzugestalten, zeigt sich wieder einmal die Leistungsfähigkeit dieses Programmes auf.

Bevor wir nun ein Bild im Dokument unterbringen wollen, müssen wir uns genau überlegen, welchem Zweck dieses dienen soll. Es gilt eigentlich das gleiche Prinzip wie bei der Schriftauswahl. Zu viele Grafiken überlasten das Blatt, und somit auch den Betrachter. Das Dokument ließt sich "schwierig". Recht eindrucksvoll wirkt es z.B., wenn man in die Blattmitte eine Grafik setzt und den Text drumherum fließen läßt. Denkbar wäre diese Variante etwa bei einer Einladung oder einem Flugblatt, oder ein Deckblatt für eine Schülerzeitschrift.

Um also eine Grafik einzubinden, gibt es natürlich den einfachsten Weg. Man geht in den ersten Grafikeditor und zeichnet einfach eine. Nicht jeder ist aber ein begnadeter Joystickzeichner, und so bietet sich eigentlich die Möglichkeit an, ein Motiv aus den vielen Clipart-Bildern, die zu DA mitgeliefert werden, auszuwählen und einzubinden.

Die Vorgehensweise, wie man nun an das geeignete Motiv herankommt, kann sehr verschieden sein. Der eine zieht es vor, die Disk systematisch zu durchsuchen, wärend der andere, und dazu gehöre auch ich, sich alle Bilder ausdruckt und sie mit dem jeweiligen Filenamen auf dem Blatt versieht, um sie anschließend abzuheften.

Da die Namen eigentlich keine so große Aussagekraft haben, und vor allem, weil sich auf einem Bild durchaus mehrere Motive befinden können, halte ich das für eine gute Variante, schnell und ohne lange Ladezeiten an das gewünschte Bild zu kommen.

Zuerst legen wie also die Bilderdisk ein und rufen das Directory mit der Taste "D" auf. Nun wird das gewünschte File ausgewählt. Ist das geschehen, wird die Taste "L" gedrückt. Nun werden wir gefragt, ob wir wirklich ein Bild laden wollen. Wir bestätigen mit "J".

Jetzt können wir den Namen des Bildes eingeben. Ist es geladen, haben wir die Möglichkeit die Ausmaße einzugrenzen, da ja ein Bild mehrere Motive beinhalten kann. Mittels des Joysticks und des Fadenkreuzes markieren wir den entsprechenden Bildauschnitt. Nun werden die Umriße des Bildes in das Dokument eingepaßt. Das kann einige Zeit dauern, da hier mächtige Speicherschiebereien stattfinden. Aber wenn das geschehen ist, so können wir uns am Ergebniss erfreuen.

Was? Können wir eventuell noch nicht? Warum nicht? Ganz einfach. Dadurch, daß wir nur viereckige Ausschnitte ausschneiden können, kann es vorkommen, das Teile eines anderen Motives in den imaginären Rahmen des Gewollten hineinragen. Nun müssen wir in den 1. Grafikeditor wechseln und mit Hilfe der Zeichenfunktionen die kleinen Scharten ausbessern.

Anbieten tut sich hier folgende Möglichkeit: Man wählt den größten Pinsel und die Farbe weiß. Mittels der Freihandfunktion hat man nun einen kleinen Radiergummi, mit dem sich kleinere Ausbesserungsarbeiten leicht durchführen lassen.

Soll es ins Detail gehen, so benutzt man am besten den Zoom. Er ist in der Iconleiste über das Lupensymbol erreichbar. Wenn Sie es vorziehen, das entsprechende Motiv noch zu spiegeln oder zu invertieren, so kann das über die Blocktransferfunktionen abgewickelt werden. Diese befinden sich im 2. Grafikeditor. Über die Taste "A" wird die Ausschneideroutine aufgerufen. Hat man sein Ojekt also ausgeschnitten (hierbei kann es sich auch um Schrift handeln), wird es über die Klebefunktion "K" wieder eingefügt. Wir plazieren also unseren Objektumriß, und können nun wählen: Drücken wir Return, so wird der Ausschnitt, so wie er war, eingefügt. Bei "I" wird er invertiert, bei "X" bzw. bei "Y" wird eine Spiegelung um die entsprechende Achse ausgeführt. Es empfiehlt sich wieder einmal, etwas zu experimentieren.

Vielleicht entspannen sie sich auch einfach mal bei einer Runde DA-Teletennis.

Viel Spaß, und bis zum nächsten Mal wünscht Ihnen

Stefan Heim

# KLEINANZEIGEN



**Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin**

Verkaufe 3 neue Atari Computer!! 2 x Atari 130XE (350,- DM + Versand pro Stück) 1 x Atari 800XE (250,- DM + Versand pro Stück) 1 x Eprom Burner V1.6 (100,- DM + Versand pro Stück) (Eprom Burner V1.8 1/2 Jahr alt). Info bei Arno Knüppel, Immelmann Weg 9, 4500 Osnabrück (ab 1.7.93 PLZ "49088"), Tel. 0541/188769

Suche für Atari 800XE Datasette u. Turbomodule, weitere Module z.B. Spiele, Kopierprogramme für: Disk-Kassette, Kassette-Disk, Adventures, Sportspiele, Logik Spiele, Musikprogramme. O. Block, Fr.-Engels-Str. 56, O-5320 Apolda

Suche Kontakt zu Usern!! im Raum Hamburg und Umgebung. Schreibt an Michael André, Lüdersring 17, 2000 Hamburg 53 oder Tel. ab 17.30 Uhr unter der Nr. 040/844510.

Suche Modulgehäuse. Alexander Blache, Hauptstr. 54, 37355 Niederorschel, Tel. 036076/4677.

Wer hat mit PD 130 (Pascal) schon gearbeitet? Schreibt an: J. Reichardt, Heppenstr. 7, 8257 Kirberg

Suche noch immer deutsche Beschreibung bzw. Übersetzung für Drucker ATARI 1025. Kann mir jemand etwas helfen. Ich kenne nur was im Buch "Mein ATARI Computer" Seite J-4 über dieses Gerät steht! Alfred Eichhorn, Ritterbachstr. 21, 7170 Schw. Hall.

Biete Originalsoftware auf Disk/Kassette. Disk um 10,- DM, Kassette um 5,- DM. Schreibt mir, oder Tel. 043-2282-5813 ab 19 Uhr. Dietmar Jakubec, Bockfueszerweg 17/8, A-2230 Gänserndorf.

**Die neue Maus ist da.**

**Siehe Seite 49**

Verkaufe und kaufe stets Spiel- und Anwenderprogramme (nur Originale komplett mit Anleitung und Verpackung). Bei Interesse Liste anfordern oder zusenden an: Gero Quitschalle, Heidenauer Str. 24, O-8017 Dresden.

Suche Hardware, Software, Informationen zum Thema "Atari XL/XE als Videoschnittgerät". Andreas Tosta, Bungert 27, 5100 Aachen.

Biete Originale + Anleitung: BIBO-DOS 5,- DM, SAM u. SAM-Designer 15,- DM, Lethal Weapon 5,- DM, Tigris 5,- DM jeweils plus Porto: Roland Bühler, 07428/1260

Verkaufe original Atari Trakball CX80, neuwertig. 15,- DM, suche Info über Festplattenanschluß an XL/XE. Markus Klughardt, Kulmbacher Str. 16, 8659 Untersteinach.

Verkaufe: 800XL (90,- DM), Floppy 1050 (188,- DM), Atari-Maltafel + Atari-Artist (100,- DM), Atari-Sprachbox (150,- DM), Originale (z.B. Ballblazer, Karateka, Spindizzy, Top-Gunner ); 04342/3273.

Suche die Bücher: ATARI Intern und das ATARI Profibuch, verkaufe leicht defekt. Drucker Panasonic KXP 1081 gegen Höchstgebot. Tel. 06021/28943, Jürgen verlangen

Suche Druckkopf für Seikosha GP-550 AT (auch defekt), E. Maier, Tel. 0941/700600

Verkaufe: Mission Zircon, Drag, Showdown Hockey, Werner, LDS-Freezer, Digipaint je 10,- DM; Mad Marbles, Scaremonger zus. 5,- DM, Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen, Tel.: 07376/708.

Tausche "Programmieren in Maschinensprache mit 6502", "Großes ATARI-Spiele-Buch" gegen Programme. Marcel Dyllong, Mozart 4, 3501 Schauenburg 3, Tel. 05601/2953.

Suche. Floppy 1050 / XF 551 preisgünstig Michael Rohrmann, Leipziger Str. 54, O-4370 Köthen

Suche Datasette CX12 oder 1010 sowie die Spiele Mission Zircon und Unicum sowie alle Spiele von Mastertronic. Uwe Hauter, Gabelsbergerstr. 2-4, 6780 Pirmasens.

Hello Freunde, ich suche PD-Fanatiker zwecks Tausch. Ich habe fast 300 Disks voll. Schreibt an: S. Röber, Bruch 101, 4574 Badbergen 2.

Suche immer noch das Prg. Nibelungen für XL oder UMS I für ST. Arno Denne, Grebbenestr. 50, 5138 Heinsberg.

Lynx-Module gesucht. Dirk Paulsberg, Duisburg, Tel., 0203/480682.

Verkaufe Originaldisketten One Man And His Droid, Milk Race und Master Chess für je 10,- DM. Suche Kontakte unter Jugendlichen! Andreas Mueller, Bergstr. 4, O-6316 Stützerbach

Suche defekte u. gebrauchte XL/XE o. Laufwerke zwecks Ersatzteilgewinnung. Angebote an: Falk Möckel, Schulstr. 1a, O-7401 Windischleube, Tel.: 03447/832807.

Achtung Achtung Achtung! Verkaufe neuwertige Sprachbox XL/XE für DM 90,-. Steffen Schneidenbach, Gülerweg 78c, O-9305 Crottendorf.

**Anzeigenschluß für Kleinanzeigen 4. August 1993**

**Bitte beigelegte Postkarte verwenden**



# KLEINANZEIGEN

**Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin**

Verkaufe umfangreiche Softwaresammlung ca. 50 Stück, Preis 3,- DM je Diskette. Christian Quandt, Wilhelmsruher Damm 113, 1000 Berlin 26.

Suche Komplettlösungen für: Seremis, Trolle, Der Leise Tod, Stein der Weisen, Fiji, Die Zeitmaschine 1, Clever & Smart. Sebastian Wunderlich, Str der Jugend 3, O-9933 Bad Elster.

Verkaufe: Atari 800 (kein XL!), Gerät ist in einwandfr. Zustand u. voll funktionsfähig! Gebote an: Friedrich Zick Bambergerstr. 18, 6082 Mörfelden, Tel. 06105/24490.

Zum letzten Mal verkaufe Comp 130 XE, Floppy XF 551, Drucker XMM801, Datasette 11 + 12 und vieles mehr, alles original verpackt, Preis750,- DM, ruf mal 05920-46699 NL Denke Bert Stel.

Defekte Floppy 1050 (mechanische Geräusche und Lese-/Schreibfehler) 50,- DM, Klaus Ofner, Josef-Pütz-Str 36, 5164 Nörvenich (52388 ab 01.07.93!).

Suche: Data-Becker Buch Atari-XL Intern und Original-Spiel: Flightsimulator 2 mit Handbuch, Angebote an Oliver Kraus, Tel: 06842/52743

Verkaufe Orig. Spiele für XL/XE auf Kassette und Diskette. Anfragen an, Andreas Ellner, Rudolstädter Str 32, O-6502 Gera.

Kleinanzeigen deutlich schreiben!!!

Verkaufe leicht defekten Atari 600 XL + Datenrecorder 1010 für 80,- sowie Speichererweiterung 1064, Chris Quandt, Wilhelmsruher Damm 113, 1000 Berlin 26.

Verkaufe Disk-Sammlung, weit über 50 Stück zum Teil neuwertig, 3,- je Diskette, Chris Quandt, Wilhelmsruher Damm 113, 1000 Berlin 26

Verkaufe: Atari 130 XE, Datasette XC12 nur zusammen für 150,00 DM. Detlef Kutzera, Westerweide 38, 2240 Heide.

Suche SPARTA-DOS Version 2.3 oder ab Version 3.2 nur Original, wenn möglich mit deutscher Beschreibung Diether Glass, Seb.-Bach-Str. 18, O-4522 Coswig/Anh.

**Neue Postleitzahl:**

Power per Post

Postfach 1640 · 75006 Bretten

Melanchthonstr 75/1 · 75015 Bretten

Verkaufe: Enrico 2 original mit Anleitung auf Disk für 15,-DM (Porto und Verpackung sind im Preis inbegriffen). Meine Anschrift Sebastian Wunderlich, Str. der Jugend 3, O-9933 Bad Elster.

Verkaufe 800XE neu 100,-, XE Konsole 100,-, Verschiedene Lazy Finger Disk à 4, original, auch andere Disketten, PD's -weil doppelt, Spielebucher, Liste gegen Freiumschlag, Theo Bläcker, Altenseelbacher Weg 8, 57280 Neunkirchen.

Suche noch immer Handbuch u. Bedienungsanleitung für Drucker 1025. Wer kann mir helfen bzw. diese Unterlagen kurzzeitig überlassen? Bitte um Nachricht oder Angebot an: Alfred Eichhorn, Ritterbachstr 21, 7170 Schw. Hall, FNr 0791/52627

Suche dringend für Atari 800XE Datasette (XC 12 o. XCM), Preis nach Vereinbarung, außerdem Spiel auf Disk und/oder Kassette, Turbo-Modul 3000/4800. Oliver Block, Fr.-Engels-Str. 56, O-5320 Apolda

Suche "Atari-Buchhaltung" dt. Anleitung (nur Original von Atari). M. Lorms, Rud. Herrmannstr. 31, 04299 Leipzig.

Verkaufe Drucker 1029 wenig benutzt, Handbücher für 800XL: Basic, Atmas II, Peek u. Poke und Startexter. Zusammen DM 120,-. Scholl Robert, Goethestr. 26b, O-5210 Arnstadt.

Verkaufe: auf Disk Spiele aus Polen: Mission Shark, Fred 10,-DM, Robbo 10,- DM Deutsche Anleitung beigefügt. Tel. 05502/4357.

SOS! Wer repariert 130XE und Floppy XF551 (eventuell I/O defekt Uwe Jeocob, V.-Tereschkowa-Str. 17, 06449 Aschersleben.

Suche dringend Vokabellernprogramm Englisch für Atari 800XL. Angebote schicken Sie bitte an Power per Post, PF 1640, 75008 Bretten.

Die ABBUC Regionalgruppe Nord sucht noch Mitglieder im Raum Norddeutschland, insbesondere im Raum Hamburg. Wer Interesse hat melde sich bitte schriftlich bei Nils Rennhack, Heidmuhlenweg 69, 25336 Elmshorn oder bei Key Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt Stichwort: " ABBUC Regionalgruppe Nord: Ich will ! "

Hallo ich biete einen Sevice! Ich konvertiere Eure ASCII Datei vom PC auf den Atari und Umgekehrt (Dateilänge maximal 120kB) Schickt mir dazu zwei Disketten eine formatiert auf PC (5 1/4 oder 3 1/2 max 1,44 MB) und die andere im DUBBLE Formel. Legt bitte 6,- DM in Briefmarken, für jede zu konvertierende Datei, bei damit ich Euch die Disketten zurücksenden kann. Was über ist behalte ich als Bearbeitungsgebühr. Es könnte bis zu 3 Wochen dauern. Meine Adresse: Nils Rennhack, Heidmühlenweg 89, 25338 Elmshorn Stichwort: " Sevice ASC "

**Bitte beachten Sie die Seiten 40 und 41.**

# Workshop GTIA Magic

Hallo und herzlich willkommen zum nächsten Teil vom GTIA-Magic Workshop. Wie versprochen geht es in diesem Teil um eventuell sinnvolle Anwendungen dieses Programms. Damit schneide ich eigentlich ein Thema an, das sehr stark vom jeweiligen Standpunkt abhängig ist.

Man nehme als einfaches Beispiel die Fraktalberechnung. Es lassen sich mit sochen Programmen wirklich eindrucksvolle Bilder berechnen. Aber jemand, der nicht dieses mathematische Prinzip, welches dahinter steht, versteht, oder mindenstens vermutet, für den sind Fraktale eigentlich nichts weiter, als hübsche, bunte Bilder.

Die Faszination geht eigentlich davon aus, trockene Logik, theoretisch unendliche Rechenvorgänge visuell sichtbar zu machen. Nun besteht aber auch die Möglichkeit, ein solches Programm auszubauen, mit Zeichenfunktionen zu versehen, vielleicht sogar Farbverlaufsfunktionen, und schon haben wir ein Programm, welches schon in den Bereich "Multimedia" hineinspielt, denn es lassen sich wirklich eindrucksvolle Präsentationen damit erstellen.

Na ja, zugegeben, die Grafikfähigkeiten des XL/XE reichen in keinem Fall für echtes "Multimedia", der Sound ebensowenig. Aber es lassen sich schon einfache Videovorspenne bzw. Titelbilder erstellen. Und wenn man sich jetzt noch vorstellt, daß der Sound getrennt, z.B. von einer CD oder einem MIDI-Keyboard, eingespielt und parallel dazu aufgenommen wird, so hat man eigentlich schon fast perfektes Multimedia.

Und da komme ich eigentlich auf den Punkt. Das Programm GTIA-Magic kann zwar keine Fraktale berechnen, aber es beherrscht wie kein anderes für den XL/XE die Farbverlaufsfunktionen. Man stelle sich einmal vor, Ein kleines neu gegründetes Unternehmen benötigt ein Präsentationsvideo. Um zu einem solchen zu kommen, braucht man eigentlich "nur" 2 Dinge: Einen Camcorder und einen Multimediafähigen Computer.

Auf den erstgenannten Gegenstand will ich hier nicht eingehen. Aber für den Computer sollte es schon, wenn man bewegte Bilder benötigt, ein 486DX2/66 sein, und eine Wandlerkarte, die das VGA-Signal, welches von der Grafikkarte ausgeht, in ein aufzeichenbares digitales Videosignal umwandelt.(Der XL/XE liefert ein FBAS-Signal, welches nicht mehr gewandelt zu werden braucht.) Mindestens 16 MB RAM sind empfehlenswert. Nun fehlt aber noch der Sound, und da sollte es schon eine Karte mit 16-Bit-Klängen sein. Lange Rede, kurzer Sinn: Ca. 8000 bis 10000 Mark sollte man für eine solche Anlage mindestens einplanen.

Da aber kaum ein Jungunternehmer oder gar Schüler, die ein Lehrvideo erstellen sollen, soviel Geld investiert, gibt es, wie sollte es auch anders sein, das Programm GTIA-Magic. Aus Speicherplatzgründen ist es natürlich nicht möglich, (umfangreiche) Animationen zu erstellen, aber Titelbilder und Zwischeneinblendungen lassen sich Problemlos erstellen.

Ich habe mir in dieser Folge des Workshops ein einfaches Firmenlogo ausgedacht, wobei dabei der Spruch gilt: Weniger ist oft mehr. Das heißt, daß man auf sein Bild nur soviel optische Informationen bringt, wie es zweckmäßig erscheint (der Sinn eines Firmenlogos), oder man kann es mit optischen Reizen förmlich überladen, nach dem Motto "Hier ein Sticheichen und dort eine Verzierung", daß schon das Betrachten des Bildes anstrengend ist, und meistens wirken solche auch laienhaft.

Was nun mein Logo betrifft: Ich habe den Grundkörper aus ineinander geschachtelten Boxen zusammengesetzt, wobei die Farbverläufe immer auf INCREMENT und FLIESSEND eingestellt waren. Die Buchstaben habe ich einfach schwarz eingezeichnet. Wollen Sie nun Ihr erstelltes Logo oder Titelbild aufzeichnen, so gibt es die Möglichkeit, das Bildsignal des Computers einfach auf einen Videorecorder umzuleiten und aufzunehmen. Wer jetzt aber mehr will, der kann sich Musikstücke, z.B. aus MASIC oder SOFTSYNTH mit einspielen lassen. Alles, was man dazu tun muß, ist, das jeweilige Bild z.B. unter TURBO-BASIC mit BGET einzuladen und die jeweiligen Musikstücke dazuzuladen.

Bei MASIC ist das am einfachsten, weil der Compiler die jeweiligen Stücke schon als fertiges Programm, welches dann im VBI im Hintergrund abläuft, abspeichert. Bei SOFTSYNTH, welches ich für das Programm mit den meisten Möglichkeiten halte, benötigen Sie die Runtimeroutine. Bei beiden darf nicht vergessen werden: Der DMA-Bildschirmzugriff darf nicht ausgeschaltet bleiben, da sonst ja kein Bild aufzunehmen ist.

Wer den Sound noch effektvoller und einfacher aufs Band bekommen will, der nehme einfach eine CD oder Musikkassette mit der jeweiligen Musik und leite dieses Audiosignal getrennt vom Videosignal über die Chinchbuchsen (vorausgesetzt, Ihr Videorecorder hat so etwas, ansonsten benötigen Sie nämlich einen Adapter, der vom Scart Audio und Videosignal abtrennen kann.) ein. So erhält der Videorecorder zuerst das Bild, der Ton wird durch das Belegen der Buchse automatisch vom FBAS-Signal abgetrennt und durch das neue ersetzt. Wenn sich nun jemand das fertige Video ansieht, der fragt sich erst einmal, mit was für einer teuren Hardwarebastelei Sie Ihren XL/XE ausgestattet haben.

So das wars für diesen Workshop. Ich wünsche viel Spaß, wenn Sie Ihre PC-Freunde mit einem Video verblüffen, welches z.B. das abgebildete Objekt beinhaltet und dazu die Musik von "AXEL F." oder "DAS BOOT".

Stefan Helm.

# Neue Public Domain

**Jede PD-Diskette nur DM 7,-**

**PD-Ecke von Ulf Petersen**

Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen Ausgabe des ATARImagazins und somit auch zu einer neuen PD-Ecke. In dieser Ausgabe gibt es schon vorab für die Sommermonate ein kleines Erfrischungsangebot, haben wir doch diesmal 8 abwechslungsreiche PD-Disketten vorzustellen.

## ANALOG UTILITIES

Mehr als 20 verschiedene Utilities befinden sich auf dieser ATARI-Diskette. Es handelt sich hierbei um Anwendungsprogramme und Hilfen, die von der schon seit längerer Zeit nicht mehr existierenden Zeitschrift ANTIC herausgegeben wurden und allesamt sehr empfehlenswert und gut sind. Angesichts der Fülle eine sehr kaufenswerte Diskette.
Best.-Nr PD 220 DM 7,-

## COPY

Auf dieser Diskette befindet sich ein Kopierprogramm, mit dem man Bootdisketten und Bootkassetten kopieren bzw. das jeweilige Format wechseln kann. Wer noch nicht im Besitz der sogenannten CAS-Emulatoren ist bzw. nach einer weiteren Ergänzung sucht, sollte sich diese Diskette zulegen.
Best.-Nr PD 221 DM 7,-

## EDWARD's GAMES

Bei dieser doppelseitigen Diskette handelt es sich um eine reine Spielesammlung. So befinden sich auf dieser Spiele unterschiedlicher Art, wobei Sportspiele mit einer leichten Dominanz überwiegen. So sind u.a. ein BASEBALL- und ein KARATE-Spiel auf dieser Diskette vertreten. Weiterhin ein Autorennspiel, Schach und 12 diverse andere Geschicklichkeitsspielchen. Wer Spiele bevorzugt, sollte sich diese Diskette in seine Sammlung einordnen.
Best.-Nr PD 222 DM 7,-

## TRON II

Wer kennt nicht diese Spiele, wo sich zwei gegnerische Motorräder gegenseitig auf den Pelz rücken, indem sie einen Schweif hinter sich herziehen



und keiner der beiden Parteien darf den eigenen oder den gegnerischen berühren?! Auch bei TRON handelt es sich um ein solches Spiel. Besonderheit hier allerdings ist, daß es mit Sprachausgabe ausgestattet ist.
Best.-Nr PD 223 DM 7,-

## BANANADEMO

Keine Angst! Hier werden nicht etwa Bananen verschiedenster Sorte vorgestellt! Es handelt sich vielmehr um eine kleine Grafik-Sounddemo, die von BANANASOFT herausgebracht wurde. Für Freaks von Demos sicherlich unentbehrlich.
Best.-Nr. PD 224 DM 7,-

## PICTURES

Auf dieser Diskette befinden sich einige Bilder im 256-Farben-Format. Wegen ihrer farblichen Pracht und ihrer guten Qualität sind diese naturgemäß schön anzusehen. Für Fans von bunten Bildern sicherlich nicht uninteressant.
Best.-Nr PD 225 DM7,-

## BASIC PROGRAMME

Auf dieser Diskette befinden sich sage und schreibe 15 verschiedene Spiele für den ATARI 8-Bit. Dabei geht es quer durch den Garten. So ist u.a. DEFENDER darauf vertreten, bei dem man seine Stadt verteidigen muß etc. Besonders hervorzuheben ist das Strategiespiel FISCHMARKT, das wie Kaiser aufgebaut ist, sich aber wie erwähnt mit dem Geschäft mit Fischen beschäftigt. Insgesamt eine Diskette, die in jede Sammlung gehört.
Best.-Nr. PD 226 DM 7,-

## MUSICSYNTMAT II

Wie der Name bereits schon verrät, handelt es sich hier um ein in Basic geschriebenes Musikprogramm, das mit bereits 7 verschiedenen Musikstücken aufwartet. Wer seine Sammlung an Musikeditoren vervollständigen möchte oder noch keinen besitzt, sollte den Kauf dieser PD-Disk in Erwägung ziehen.
Best.-Nr PD 227 DM 7,-

Das war es denn auch schon wieder für diesmal. Wir glauben, für den Sommer gut gerüstet zu sein und Ihnen ein erfrischendes Angebot vorgelegt zu haben.

Bis dann!



# Aktuelle Produktinformationen

## Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

News

## PUZZLE

Sicherlich haben Sie auch schon einmal gepuzzelt. Bei einem Puzzle müssen Sie aus verschiedenen Einzelteilen ein vollständiges Bild zusammenfügen. Üblicherweise fahren die einzelnen Puzzleteile immer auf dem ganzen Tisch herum.

Diese Zeiten sind nun vorbei!

Mit diesem Programm bleibt alles sauber.

Drei wunderschöne Puzzlebilder befinden sich gleich auf der Diskette. Falls das nicht genügt, kann man mit dem mitgelieferten EDITOR seine eigenen Bilder entwerfen. Hierzu müssen Sie nur Koala-Painter-Bilder in Einzelteile zerschneiden.

Aber beginnen Sie erst einmal mit einem der 3 Puzzlebilder. Die Puzzleteile können Sie mit dem Joystick, einer ST- oder Amiga-Maus bewegen.

Nachdem Sie ein Bild geladen haben, können Sie das fertige Bild immer mit der START-Taste auf den Bildschirm bringen.

Mit der SPACE-Taste kommen Sie in den Bildschirm, in dem alle Teile kreuz und quer verteilt sind.

Wählen Sie sich ein Teil aus und versuchen Sie es an die richtige Stelle zu bringen.

Dabei können Sie sich mit der SELECT-Taste dieses Teil speziell noch einmal ansehen. Falls Sie aber dieses Teil vorerst nicht unterbringen können, besteht die Möglichkeit sich mit der OPTION-Taste ein neues Teil zu nehmen.

Wie Sie dieser Kurzbeschreibung entnehmen können, handelt es sich um eine hervorragende Bedienung, die Sie vergessen läßt, daß Sie es nicht mit greifbaren Puzzleteilen zu tun haben.

Die Anzahl von 152 Puzzleteilen sorgt dafür, daß der Spaß an diesem Spiel für lange Zeit gesichert ist.

Best.-Nr. AT 275 DM 12,-

### Achtung

Beachten Sie das auf unserer Sommerkarte das Programm PUZZLE im Preis mitenthalten ist.

Lesen Sie dazu auch Seite 41.

## DISK-LINE 23

Hier ist es wieder - das Programmpaket mit lauter Software-Delikatessen: Beim Spiel **HASCHE** geht es um das gute, alte Fang-mich-Prinzip, für wilde Verfolgungsaction am Bildschirm ist also gesorgt! Mit **AUSTROCOPY** ist der Datentransfer zwischen den Austro-Dos und ATARI-Disketten möglich, ein nützliches Hilfsprogramm, das jeder Besitzer der Austro-Programme besitzen sollte. Wahrhaft farbenfroh und mit vielfältiger Animation geht es in der Demo **NURRZ II** her - zwei gute Musikstücke und zwei unterschiedliche Bildschirme gibt es zu sehen, also ein echter Ohren- und Augenschmaus made in Germany! Wollten Sie schon immer Micropainter-Bilder hintereinander auf den Bildschirm bringen, aber mit Anzeige des Dateinamens? Unser **MICRO-PAINTER-BILDERLADER** macht's möglich. Einfach laden und schon geht's los! Noch eine gute Demo, diesmal aus Polen, wartet darauf, gesehen zu werden: Die **MAGNUS-REVENGE-DEMO** mit einem erstklassigen Sternenbild und einem weiteren Bildschirm mit guter Musik und Farben in Hülle und Fülle! Kennen Sie das Programm Headliner, mit dem man ein Titelbild ähnlich dem von Lucasfilm mit 3D-Buchstaben gestalten kann? Mit dem Programm **HEADLINER II** geht das auch, nur sieht man hier die Buchstaben sogar von schräg oben! Achtung PC-Fans! Bisher gab es keinen MS-DOS-Emulator, aber **MK-DUP** stellt die wichtigsten Befehle genauso wie in diesem DOS zur Verfügung! Auch der **GRAPHICS 8-ZAHLENPLOTTER** ist sehr nützlich, denn er arbeitet mit Zahlen, die man ganz nach Belieben kleiner oder größer skalieren kann! Wer sich überzeugen will, was grafikmäßig mit Turbo-Basic möglich ist, darf das Programm **MUSTER IN GRAPHICS 9-11** nicht verpassen, inklusive Finescrolling und veränderbarer Scrollgeschwindigkeit! Erinnern Sie sich noch an das Programm **MENUESCHREIBER**, mit dem man sehr einfach ein Basic-Lademenü erstellen konnte? Auf dieser Ausgabe befindet sich eine Überarbeitung mit noch mehr Raffinessen. Wenn Sie richtig abzocken wollen, können Sie es jetzt beim **MERKURSPIEL** versuchen, dieser Spielautomat hat es in sich! Fragen Sie sich manchmal, woher der Fahrer des Autos mit dem bestimmten Nummernschild wohl kommt? Mit **KFZ-KENNZEICHEN** kriegen Sie es her-

aus, eingeschlossen der alten ostdeutschen Kennzeichen. Wer kennt nicht das Kartenspiel **MAUMAU?** Mit diesem Programm können Sie gegen Pokerface entreten und zeigen, daß Sie richtig abzuräumen verstehen! Zum Schluß gibt es für unsere Musikfans noch drei gute Melodien zu hören: **STAR-WARS-TITELMELODIE, BEETHOVEN'S FUENFTE UND STEVIE WONDER**

Es ist also wieder für jeden was dabei. Wo gibt es also viel Software-Sonnenschein? Na klar - bei der DISK-LINE! Achtung!!! Wir suchen dringend Programme! Schickt uns deshalb so schnell wie möglich wel che! Vielen Dank!

Best.-Nr. AT 276 DM 10,-

## Cavelord

Return of the golden oldies part III Nach Schreckenstein wird nun auch Cavelord wieder neu veröffentlicht. Wie Schreckenstein, ebenfalls von Peter Finzel programmiert, bürgt alleine schon dieser Name für Qualität.

Doch sehen wir uns erstmal die Story an: Die fantastische Welt der Tiefe Subhorae genannt, wird von widerlichen Kreaturen heimgesucht. Die Krone des einstigen Herrschers wurde versteckt und der König in ein Energiefeld eingeschlossen, das er nicht verlassen kann.

Aufgabe ist es nun, dem König die Krone zurückzubringen, sodaß wieder des Gute in Subhoree einkehrt. Um diese Aufgabe lösen zu können, reitet der Spieler den Vogel Pegamle, sonst gibt es kein Durchkommen durch die Höllen des Schreckens. Cavelord ist nun ein Action-Adventure. Man sammelt Gegenstände auf, um sie irgendwo anders einzusetzen. Der große Vorteil ist, daß alles in deutscher Sprache gehalten ist, sodaß eigentlich jeder Zugang zu diesem Spiel finden müßte.

Es gibt viele Gefahren: Felsbrocken die herunterfallen, Gegner, die durch die Lüfte schweben, Blitze und noch mehr. So macht man sich also auf die Suche, die Krone zu finden. Ein schwieriges Unternehmen, doch es ist zu schaffen.

Die Grafik ist allererste Sahne. Alles ist klar zu erkennen, bunt und schön animiert, das Scrolling ist super. Kurzum: Grafisch perfekt. Da macht alleine schon das Zusehen Spaß, fast schon wie im Film. Der Titelsound geht so und die Effekte während des Spieles sind gut. Das Spiel macht irren Spaß. Es gibt auch einen Zweispielermodus und verschiedene Schwierigkeitsgrade, sodaß man sich schon eine lange Zeit mit diesem Spiel beschäftigen kann.

Jede(r) Atari-User(in), der/die sich dieses Spiel zulegt, kann eigentlich davon ausgehen, keinen Fehlkauf zu tätigen. Ich persönlich jedenfalls spiele es immer wieder. Es macht schlicht und einfach Spaß und die Grafik stimmt Spielerherz, was willst du mehr?

Best.-Nr. AT 269 DM 24,-



## Schreckenstein

Für Gesprächsstoff in der Szene dürfte sicherlich die Wiederveröffentlichung des vorliegenden Spiels sorgen. Es handelt sich um den Klassiker Schreckenstein, welches von Peter Finzel programmiert wurde.

Dieser Name müßte eigentlich jenen Atari-Usern geläufig sein, die nicht erst seit gestern ihren Computer haben. Neben Schreckenstein stammt noch Cavelord, Atmas II, Das Assemblerbuch, Desgin-Master, Monitor XL und noch vieles mehr von ihm. Außerdem leitete er einmal die Assemblerecke in der Computer-Kontakt (R.I.P.).

Kommen wir aber nun auf das Spiel zu sprechen: Schreckenstein ist eine Burg, die trotz ihres Namens einmal friedlich war. Jedoch eroberte der schwarze Zauberer Nekropol Schreckenstein, in welches seither Dämmerung eingezogen ist. Die magischen Augen des Nekropol verhindern, daß irgendjemand die Burg

### Neues Quick V2.1 Handbuch

**ACHTUNG:** Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit, das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

### Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

# Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

**Im Laufe der Zeit haben sich viele Programme angesammelt!!!**
**Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!**

G R O ß E - R A U S - A K T I O N

| Programm | Besprechung | Best.-Nr. | Preis |
|---|---|---|---|
| Spider/Snap 2 | (AM 3/93 - Seite 29) | AT 72 | DM 19,00 |
| Zielpunkt 0 Gr. Nord | (AM 3/93 - Seite 29) | AT 82 | DM 19,00 |
| Print Star II/24 | (AM 3/93 - Seite 32) | AT 142 | DM 34,00 |
| Happy Set 2 | (AM 3/93 - Seite 34) | AT 175 | DM 14,00 |
| Happy Set 3 | (AM 3/93 - Seite 34) | AT 176 | DM 14,00 |
| Happy Set 4 | (AM 3/93 - Seite 34) | AT 177 | DM 14,00 |
| Happy Set 5 | (AM 3/93 - Seite 34) | AT 178 | DM 14,00 |
| Happy Set Serie ausführlich besprochen im AM 3/92 - Seite 36. | | | |
| Jinks | (AM 3/93 - Seite 35) | AT 188 | DM 29,00 |
| Alternate Dungeon | (AM 3/93 - Seite 49) | AT 210 | DM 29,80 |
| Numtris | (AM 7/92 - Seite 44) | AT 226 | DM 9,00 |
| Workshop Manager | (AM 7/92 - Seite 41) | AT WM 1 | DM 39,00 |
| Speed Fox | (AM 2/93 - Seite 34) | AT 252 | DM 15,00 |
| Boing II | (AM 2/93 - Seite 34) | AT 253 | DM 15,00 |
| Hart Hat Mack | (AM 2/93 - Seite 36) | AT 255 | DM 29,00 |
| Dracula the Count | (AM 2/93 - Seite 36) | AT 257 | DM 39,00 |
| Deluxe Invaders | (AM 2/93 - Seite 36) | AT 256 | DM 19,00 |
| Atari Logo | (AM 2/93 - Seite 50) | AT 266 Modul | DM 39,00 |
| Despatch Raider | (AM 2/93 - Seite 50) | AT 267 | DM 24,00 |
| Summer Games | (AM 3/93 - Seite 49) | RP 4 | DM 14,- |
| I/O Datenkabel | (AM 3/93 - Seite 49) | RP 7 | DM 12,- |
| Winter Challenge | (AM 3/93 - Seite 49) | RP 15 | DM 19,00 |
| Joust | (AM 3/93 - Seite 49) | RP 17 Modul | DM 19,00 |
| Desert Falcon | (AM 3/93 - Seite 49) | RP 20 Modul | DM 29,00 |
| Archon | (AM 3/93 - Seite 49) | RP 21 | DM 29,00 |
| Decision in Desert | (AM 1/93 - Seite 49) | RP 25 | DM 29,00 |
| Plastron | (AM 2/91 - Seite 30) | AT 163 | DM 19,00 |
| Galaxi Barkonid | (AM 2/91 - Seite 31) | AT 166 | DM 19,00 |
| Directory Master | (AM 7/92 - Seite 42) | AT 223 | DM 19,00 |
| Final Legacy | | RP 14 | DM 19,00 |
| Star Raiders II | | RP 22 | DM 19,00 |

**Näheres über die Programme finden Sie in den ATARI magazinen, die in Klammern angegeben sind! Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.**

**Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und Sie machen ein Super-Schnäppchen!**

# Das große SOMMERPAKET

**Bis zum 31. Juli 93 bieten wir Ihnen dieses phänomenele Sommerpaket en.**

**Sie fragen sich sicherlich, wia Sie in den Genuß dieses Sommerpakets kommen. Ganz einfach: Nehmen Sie die beigelegte Sommerkarte und schon gehts ab.**

**3**

**1) Sie suchen aich zunächst 3 PD'a/oder 3 Diaklinea/oder 3 Quick magazine/oder 3 Lazy-Finger-Disketten aus.**

**2) Aus der untenstehenden Liste suchen Sie sich 3 Programme aus. JA wirklich 3 Programme!!!**

**+**

**3) Als EXTRA-BONBON erhalten Sie das Puzzle-Spiel, aozuaagan als Sahnehäubchen oben drauf. Das Programm wurde euf Seita 38 vorgestellt!**

**3**

**LISTE >**

Aus dieser Liste suchen Sie sich, wie in Punkt 2 besprochen, 3 Programme aus!

**+**

Soundmachine - Design Master - Masic - Im Namen des Königs - S.A.M. - Alptraum - Der leise Tod - Fiji - Invesion - Lightraces - Tigris - Taipei - Gleggs It! - Werner Fleschbier - Rubberbell - Player's Dream 1 - Pleyer's Dreem 2 - Player's Dreem 3 - Videofilmverwaltung - Die Außenrdischen - Quick V2.1 - Logistik - WASEO Publisher - WASEQ Designer - KrIS - FiPlus 1.02 - Graf von Bärenstein - Phantastic Journey 1 - Phantastic Journey 2 - Mege-Font-Texter 2.06 - Print Universal 1029 - VidigPeint - Dynetos - "C:"-Simuletor - Laser Robot - Monster Hunt - GTIA Magic - Mystik Teil 2 - TAAM - Minesweeper - GEM'Y - Desktop Atari - The Finel Battle - Cevelord - Schreckenstein - WASEO Triology.

**Bitte nicht vergessen: Angebot gültig bis zum 31. Juli 1993**

**=**

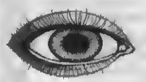
# SOMMERPAKET

**Und das Ganze kostet nur DM 60,-. Also ran und gleich dia Sommerkarte auagafüllt!!!**

**Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten**

betreten kann. Man befindet sich jetzt in den tiefen Verliesen der Burg, auf der Suche nach den magischen Augen, selbige zu entfernen, um schließlich die Burg betreten zu können.

Ein oder zwei Spieler machen sich nun unabhängig voneinander auf die Suche nach den magischen Augen. Der Spielbildschirm wurde gesplittet,



sodaß es möglich ist, daß beide Spieler unabhängig voneinander in den tiefen der Burg auf die Suche gehen. Geister, Skelette und andere Dinge stellen sich einem in die Wege, alle wollen die Lebensenergie der Spieler klauen. Auffrischen kann man die Energie an den lose verteilten Energiebündeln, teleportieren geht auch, die Teleporter wechseln aber ständig ihren Standart, sodaß schnelles Handeln vonnöten ist.

Schreckenstein ist ein reinrassiges Suchspiel, ein schnelles zudem. Jeder Spieler (man kann alleine oder zu zweit spielen, beim alleinspiel übernimmt der Computer die Steuerung des zweiten Spielers) rast also durch die Gänge, steht's auf der Hut, nicht von den zahlreichen Feinden erwischt zu werden.

Eine Berührung mit einem Feind kostet zehn Kraftpunkte, das Aufsammeln einer Portion Energie bringt zehn Kraftpunkte. Die Titelgrafik ist recht ansprechend gemacht und auch schön animiert. Die Grafik während des Spieles übertrifft die Titelgrafik noch um ein vielfaches. Es wurde auf viele kleine Details geachtet, alles ist klar zu erkennen und trotzdem befindet sich sehr viel verschiedenes auf dem Screen. Die Animation der einzelnen Figuren, von denen sich zeitweise mehr als genug auf einem Screen befinden, sind sauber und schön anzusehen. Das Scrolling in alle vier Richtungen setzt dem Ganzen dann noch die Krone auf.

Die Musik und die Soundeffekte mögen zwar nicht die besten aller Zeiten sein. Jedoch will ich sagen, daß weder die Musik noch die Effekte schlecht sind, stellenweise ist alles recht ordentlich. Doch manchmal gefallen mir die Effekte nicht so sehr, manchmal sind sie aber wiederum ganz lustig.

Das Spiel macht schon alleine sehr viel Spaß, zu zweit gleichzeitig, das ist die Krönung überhaupt. Es ist also recht lustig am Gegner mal schnell vorbeizurennen und lebewohl zu sagen und er glotzt nur kurz aus der Wäsche und der Kinnladen klappt herunter.

Spannungsgeladen steht schon auf dem Cover und so ist es auch. Ein Spiel, das die Umschreibung Klassiker ohne weiteres verdient. Wenn man bedenkt, daß Schreckenstein von Axis, dem damaligen Vertrieb, für ganze DM 79.00 verkauft wurde, so legt man heute nur noch 1/3 dieses doch stolzen Sümmchens hin, um in den Genuß von Schreckenstein zu kommen. Und trotz seines hohen Alters hat dieses Spiel noch nichts an seinem Spielspaß eingebüßt.



Fazit: Wer gerne spielt, der spielt Schreckenstein.

Best.-Nr. AT 270 DM 24,-

# The Final Battle

Es ist noch nicht lange her, da veröffentlichte Power Per Post verschiedene Spiele von Futurevision. Nach nur wenigen Monaten der letzten Veröffentlichungen, legt Futurevision mit THE FINAL BATTLE ein neues Strategiespiel vor.

Es ist nur für zwei Spieler ausgelegt und . aber kommen wir erstmal zur Vorgeschichte: Vor noch nicht allzulanger Zeit, auf einer der Zivilation fremden Insel (kennt man ja inzwischen genügend) leben zwei Völker, die sich die Insel teilten. Jeder lebte auf seiner Hälfte. Es gab da die grauen und die blauen, sie trieben untereinander kräftig Handel. Es kam sogar zu einem Fest beim blauen König, das der graue König dankend annahm und auf sein Schloß kam.

Doch unverhofft erschien Mathilde, eine Prinzessin aus einer benachbarten Insel, und wie es nun so ist, könnten die Könige beim Anblick von Mathilde dahinschmelzen. Da es nur einen geben kann (Highlander läßt grüssen), beschlossen die Könige, die Sache in einem Krieg zu entscheiden.

Der Krieg tobte, und ein paar Tage später sollte es zur entscheidenden Schlacht kommen (eben THE FINAL BATTLE). Den Ort der letzten Schlacht machen die beiden Könige aus: es besteht die Möglichkeit zwischen der Stadt, dem Fluß und dem riesigen Wald.

Falls man schon länger im Besitz des Spieles ist, können auch eigene Szenarien mit dem intregrieten Editor gefertigt werden, an dessen Schauplätze dann gespielt werden kann.

THE FINAL BATTLE kann man, wie schon erwähnt, nur zu zweit spielen. Ein Spieler übernimmt die Rolle des grauen Königs, der andere die des blauen Königs. Die Könige übernehmen die strategische Planung des Geschehens. Dies geschieht bei Spieler eins über Joystick eins und

bei Spieler zwei über Joystick zwei. Man kann damit die verschiedenen Figuren anklicken und fortbewegen

Doch Vorsicht! Die Kraft ist begrenzt und es gibt Böden, da ist es schlecht, gesund zu bleiben, wie z.B. wenn eine Kanone in einen Fluß geführt wird. Wird eine Einheit zu stark strapaziert, so wird sie einfach ausradiert, was mit einem kurzen Brummton signalisiert wird. So muß denn alles strategisch aufeinander abgestimmt und mit einer Portion Glück versehen sein, daß der feindliche König vernichtet wird und die Insel ein Volk wird, je nachdem eben, wer gewinnt. Entweder alles wird blaues Volk oder alles wird graues Volk.

Da das Spielfeld immerhin 60*40 Felder groß ist, kann man sich vorstellen, daß nicht alles auf dem Schirm Platz findet. Man kann per Cursortasten das Spielfeld nach oben und unten, links und rechts bewegen. Sichtbar sind immer 20*20 Felder. Und durch den großen Umfang wird auch eine Menge Zeit benötigt, bis eine Schlacht zu Ende ist. Deshalb gibt es auch eine Funktion zum Laden und Speichern des aktuellen Spielstandes, sodaß ein Spiel ohne weiteres abgebrochen werden kann und sobald wieder Lust da ist, weitergespielt werden kann.

Wir jedenfalls spielten das erste Mal fünf Stunden am Stück, da ist man ausgelaugt und deshalb waren wir auch froh darüber, den Spielstand speichern zu können.

Einen kleinen Vorspann gibt es auch noch, den man aber ebenfalls umgehen kann, sodaß man ihn sich nicht immer reinziehen muß, sobald das Spiel neu geladen wird. Die Grafik ist ein wenig klobig, aber dafür bunt. Trotzdem, für ein Spiel dieses Genres unheimlich gut, stellenweise erinnert sie ein wenig an die guten alten Phantasie-Zeiten. Alles ist klar erkennbar, der Hauptzweck wurde also erfüllt. Klar, hier und da eine Animation wäre schon lustig, aber es geht auch ohne. Der Sound begrenzt sich auf den Vorspann und ein paar Effekte während des Spieles.

THE FINAL BATTLE macht unheimlichen Spaß. Der einzige Nachteil besteht darin, daß nur zu zweit gespielt werden kann. Aber ehrlich gesagt, es macht riesigen Spaß, wenn man so nebeneinandersitzt und auf einmal radiert man eine Armee des Freundes aus, da kommt richtige Stimmung auf (positive wohlgemerkt). Und irgendwie kann ich mir auch nicht vorstellen, daß, sofern man dieses Spiel alleine spielen könnte, irgendwie eine richtige Stimmung aufkommen würde. Wir spielen es jedenfalls immer wieder.

Wir können jedenfalls dieses Spiel allen weiterempfehlen, die mal abends bis nachts ein Spiel zu zweit spielen wollen, das langsam alles steigert und mit der Zeit immer spannender wird, besonders wenn jeder kurz vor dem Ende je nur noch zwei Kanonen übrig hat, echt lustig. Fazit: Für Strategiefans ein MUSS!

Best.-Nr. AT 271 DM 19,

**Dies ist Mathilde!!!**



# DIE WASEO TRIOLOGY DISKETTE

Schon wieder gibt es etwas Neues von der Walkanrieder Anwender Software Entwicklungs Organisation, also kurz WASEO, nämlich die "WASEO Triology Diskette". Diesmal ist es aber keine Erweiterung für den WASEO Publisher, sondern drei ganz andere Programme, die nichts mit DTP zu tun haben. Man muß den Publisher also nicht besitzen, um die Programme nutzen zu können.

## 3 Programme

Auf der Diskette liegen drei Programme vor, bei zweien kann man auch ausdrucken. Der Anleitung nach kann man das aber nicht nur mit EPSON-kompatiblen Druckern, sondern man kann die Programme auch an andere Druckertypen anpassen. Was der Drucker allerdings können muß, ist mindestens Breit- und Schmalschrift. Das erste Programm heißt:

## Der Geburtstagskalenderdrucker

Nicht immer hat man alle Geburtstage der Familie, der Verwandten oder Freunde im Kopf. Deshalb sollte man sich einen Geburtstagskalender anlegen. Mit diesem Programm kann man so einen erstellen, verwalten und ausdrucken. Und zwar kann man immer ein Monatsblatt wählen und dann die Namen der Geburtstagskinder eintragen, löschen oder ändern. Das Monatsblatt läßt sich auch ausdrucken (sogar mit Farboption!) und ist dann etwa so groß wie DIN A6.

Die Ausdruckposition kann man auf links, mitte und rechts festlegen. Da neben dem ausgedruckten Monatsblatt immer noch Platz ist, kann man da ein Foto einkleben, ein Bild malen usw. Man kann sich wahlweise das gesamte Monatsblatt oder einzelne Tage ansehen und es auch abspeichern und laden. Das Programm enthält noch einen sehr wichtigen Menüpunkt, nämlich "Setup ändern". Hier kann man nun die Steuer- und Grafikzeichen für den Drucker eingeben und das Setup abspeichern. Es wird dann nach Programmstart automatisch geladen.

| Juni | | | |
|---|---|---|---|
| 01 | | 16 | |
| 02 | [illegible] 1977 | 17 | |
| 03 | | 18 | |
| 04 | | 19 | |
| 05 | | 20 | [illegible] 1971 |
| 06 | | 21 | |
| 07 | | 22 | |
| 08 | | 23 | |
| 09 | | 24 | |
| 10 | [illegible] 1977 | 25 | |
| 11 | | 26 | [illegible] 1970 |
| 12 | | 27 | |
| 13 | | 28 | |
| 14 | | 29 | |
| 15 | [illegible] 1913 | 30 | |

Sicherlich ein komfortables Programm, wenn man sich selbst seinen eigenen Geburtstagskalender zusammenstellen kann. Auch wer wenig Platz für einen solchen Kalender hat, wird das Programm sehr gut gebrauchen können, weil ein Monatsblatt nur sehr wenig Platz wegnimmt. Weiter geht's im Text mit dem

## Lettermaster

Wer schon mal ein Spiel von Lucasfilm gespielt hat, erinnert sich sicher an das Titelbild, auf dem man 3D-Buchstaben bewundern konnte. Mit dem Lettermaster kann man auch 3D-Zeichen (Buchstaben, Zahlen, Grafikzeichen) in Grafikstufe 10 darstellen, allerdings aus einer anderen Perspektive: Man sieht sie hier von schräg unten, also so, als würden sie der Länge nach auf einer Tischplatte liegen, die man schräg von unten sieht. Die Zeichen können in zwei Versionen dargstellt werden: Einmal normal und einmal schräg (wobei die Zeichen dann noch horizontales Gefälle haben, dadurch kann man einen ungewöhnlichen Effekt erzielen!).

Es ist auch möglich, eigene ATARI-Fonts zu laden und einzusetzen (dadurch kann man beliebig eigene Zeichen nutzen!). Mit einem weiteren Menüpunkt lassen sich die Farben einstellen. Man kann außerdem zwei Farbanimationen wählen: Einmal mit Farbregistern (wobei jede Farbe einmal in ein anderes Farbregister wechselt) und eine Multicolor-Regenbogenfarben-Animation, die allerdings nur in einem Farbregister läuft). Gefällt einem die Grafik nicht, kann man sie nach einer Sicherheitsabfrage komplett löschen.

Natürlich kann man das Bild auch abspeichern und wieder laden. Dieses Programm ist für Grafikfreunde wohl genau das richtige. Aber auch andere können mit ihm leicht und schnell außergewöhnliche Titelbilder mit 3D-Eindruck erstellen, die man dann sogar noch mit Farbanimationen beeindruckender gestalten kann.

Das letzte Programm auf der Diskette nennt sich

## Der Kurzbriefdrucker

Dieses Programm ist das längste, und man merkt auch sofort warum, wenn man es erst einmal ausprobiert hat. Es gibt unheimlich viele Einstellmöglichkeiten! Man kann einen Text mit 17 Zeilen von bis zu 33 Buchstaben schreiben, muß dann die Adresse eingeben, danach kann man glatte 8 Betreffs (!) auswählen (mit einem Tastendruck erscheint ein kleines Kreuz vor dem Betreff, sonst ein leerer Kreis) wie etwa Kenntnisnahme, Stellungnahme, Erledigung usw. und schließlich ganze 6 Anlagen wie z. B. Schreiben, Kopien, Muster usw. und im Anschluß muß das Datum eingegeben werden.

Hat man das gemacht, kann man einen Menüpunkt "Kurzbrief anse-

## TRIOLOGY

hen" anwählen. Daraufhin sieht man den kompletten Kurzbrief mit dem gesamten Text und allen angekreuzten Betreffs und Anlagen sowie Grafikzeichen vor sich! So kann man leicht kontrollieren, ob man auch alles richtig geschrieben und angekreuzt hat. Wie man es bei diesem Menüpunkt sieht, wird der gedruckte Kurzbrief später auch aussehen. Den Kurzbrief kann man laden und speichern, wobei Adresse und Absender mitgespeichert werden.

Wie beim Geburtstagskalenderdrucker findet man hier genauso eine Funktion zum Ändern und Speichern des Setups, das auch eine Farboption besitzt und nach dem Programmstart automatisch geladen wird. Zusätzlich enthält es noch den Absender, man braucht ihn also nicht nach jedem Laden es Programmes neu miteinzugeben. Man sollte beim Ausdrucken jedoch immer beachten, daß der Drucker mindestens Breit- und Schmalschrift beherrschen muß. Dieses Programm ist wirklich unheimlich komfortabel und läßt fast keine Wünsche offen.

Man kann es genauso privat als auch im Büro einsetzen. Wer häufig kürzere Mitteilungen zu schreiben hat und dabei nicht ständig umständlich Absender, Adresse, Betreff usw angeben will, der wird auf dieses leistungsfähige Programm sicher nicht mehr verzichten wollen.



## Zum Schluß

Wer schon die anderen Disketten von WASEO kennt, dem wird bei dieser die Gestaltung, der Vorspann, die Menüs und die Bedienung ziemlich bekannt vorkommen, weil der Autor seiner Programmierungsweise auch hier treu geblieben ist. Man muß also nicht umlernen, sondern kann sofort damit arbeiten.

Leuten, denen die WASEO-Programme noch neu sind, werden sicher schnell damit vertraut sein, denn alle Programme sind menügeführt. Wo ndig, erscheinen kurze Hinweistexte, so daß die Bedienung wirklich leicht fällt. Auch das farbenfrohe Auswahlbild ist gut gelungen. Die Anleitung ist diesmal ziemlich luxuriös aufgemacht: Oben am Bildschirm sieht man jeweils eine hochauflösende Grafik zu jedem einzelnen Text, der selbst auf einem farbenfrohen Hintergrund erscheint. Man kann den Text mit dem Anleitungsprogramm auch einfach ausdrucken, was aber unnötig sein wird, da er sowieso schriftlich beiliegt.

Zusammenfassend kann man sagen, daß diese Diskette bestimmt jeder gut nutzen kann, egal ob nun eine 3D-Titelgrafik erstellt oder eine kurze Mitteilung geschrieben werden soll, sowas kann man je schließlich immer gebrauchen.

Deshalb das abschließende Urteil. Sehr emfehlenswert.

Best.-Nr. AT 277 DM 24,-

**** K U R Z M I T T E I L U N G ****

An
Alle ATARI-Freunde

17.04.93

# Das Hardware Angebot

## 25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassiger Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre angepaßt.

Neben dem residenten DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integriertem XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programmentwickler, solche die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpokes usw. 30 Seiten Handbuch in deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Trscen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ...., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic zugescheltet werden.

25k-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 — DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 — DM 189,-

## 1MB SUPERMEGARAM

Aus der Hardwareschmiede endlich eine 1MB Erweiterung für alle XL/XE. Durch den Einsatz der Toptechnologie der 4-Megabit Chips äußerst kompakte Bauform. Jetzt noch einfacher zu installieren.

Die 1MB Zusatzspeicher sind sowohl durchgängig als Ramlaufwerk nutzbar, als auch in 4 einzelnen 256KB Laufwerken. Die Umschaltung kann über Software oder aber Hardware erfolgen. Per Kippschalter kann jederzeit zwischen den vier 256KB Segmenten gewählt werden. Dies natürlich auch im laufenden Betrieb, absturzfrei, ohne jeglichen Datenverlust.

Zum Lieferumfang gehört ein High-Speed Sektorkopierer mit einer 1MB-Unterstützung, welcher sowohl die Floppy 2000, als auch eine 1050 mit Speedy voll unterstützt.

Selbstverständlich läuft dieser auch mit einer normalen 1050 oder XF551. Quad-Density Disketten können nun in einem Durchgang kopiert werden. Wie immer wird das Bibo-DOS mit Tools zusammen mit einem ausführlichen Handbuch sowie einer bebilderten Einbauanleitung ausgeliefert.

Sollten Sie den Einbau nicht selbst ausführen können, so steht Ihnen der Installationsservice des Herstellers gegen einen geringen Unkostenbeitrag zur Verfügung. Wer erst mit 256KB einsteigen möchte, kann die Supermegarem später durch tauschen der Ramchips aufrüsten.

1MB Supermegaram komplett
Best.-Nr. AT 245 — DM 199,-

256KB Supermegaram aufrüstbar
Best.-Nr. AT 250 — DM 149,-

## ROM-Disk 512KB

### Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interessanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnehmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmele der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für
XL: Best.-Nr. AT 236 — DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237 — DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für
XL. Best.-Nr. AT 238 — DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239 — DM 185,-

## Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskattenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS

geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr 110 DM 99,-

## Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt

Best.-Nr AT 98 DM 128,-

## TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles. Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckeninterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatiern, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

## Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben

Best.-Nr AT 150 DM 24,90

## ANIMATION STATION

**Maltafel für den ATARI XL/XE**

Darauf haben viele lange gewartet! Dank unserer internationalen Kontakte ist es uns jetzt wieder gelungen, eine Maltafel für den ATARI anbieten zu können. Um nichts in der Welt möchte man den Komfort wieder missen, wenn man einmal mit der Maltafel gearbeitet hat. Ein einzigartiges Mal- und Gestaltungs-Tool, Kreieren Sie Zeichnungen mit einer Berührung des Zeichenstiftes auf der Maltafel - wie die Profis. Die DesignLab Software ermöglicht es Ihnen, schwarze, weiße oder farbige Punkte, Linien, Ovale, Kreise, Quadrate, Kisten oder vorgegebene und freie Formen zu generieren. Zeichnen Sie freihändig oder wählen Sie eine der vorgegebenen Formen. Kombinieren Sie Texte und Grafiken. Um feine Details zu ändern, können Sie Teile des Bildes vergrößern

Geliefert werden die Maltafel, der Zeichenstift, eine umfangreiche Anleitung, Software und viele vorgefertigte Grafiken.

LIMITIERTER VORRAT! ORDERN SIE NOCH HEUTE!!!

Best.-Nr. AT 248 DM 298,-

## auf einen Blick

### Neue Mäuse braucht das Land ...

Kaufte man bisher eine Maus für den XL, so lag bestenfalls ein Testprogramm bei, mit dem man sich von der Funktionstüchtigkeit des neuen Eingabegerätes überzeugen konnte. Oft fehlte sogar dieses, eine richtige Anleitung mit Software zur Verwendung in eigenen Programmen fehlte immer

Dies ist ab sofort vorbei, denn genau diese Ausstattung gehört zum Lieferumfang der neuen Maus

Wie bewältigt der ATARI nun die Kommunikation zur KE-Maus? Zum Glück verfügt er über den Joystickport, der schon für manchen Anschluß gut war. Den Rest muß ein Treiber in Maschinensprache besorgen, der die Signale der Maus in Positionsdaten umsetzt (Basic wäre hier viel zu langsam). Bei dieser Maus liegen gleich drei Treiber-Versionen bei, damit jeder Anwender das für ihn passende findet

Die Form des Gehäuses muß als "ultra-ergonomisch" bezeichnet werden und läßt eher an ein futuristisches Raumfahrzeug denn an ein prophanes Eingabegerät denken. Tatsache ist, das sie sehr gut in der Hand liegt.

Die Auflösung bei Verwendung der mitgelieferten Treiber ist hervorragend (natürlich besser als bei der ST-Maus). Die Taster sind als langlebige Mikroschalter ausgeführt und angenehm leichtgängig.

Auf der Unterseite befindet sich ein Schalter, mit dem man jederzeit zwischen ST-und Amiga Modus umschalten kann, womit die Kompatibilität zu allen bekannten Maustreibern für den XL gewährleistet ist.

Zum Lieferumfang gehören Maus, eine deutsche Anleitung nebst Diskette. Auf der Disk findet man außer einem Testprogramm in Turbo-Basic die zuvor erwähnten Treiber

Best.-Nr AT 278 DM 59,-

# PD-MAG Nr. 1

## PD-MAG Nr. 1

Und wieder gibt es ein neues Magazin für den ATARI XL/XE. Dies hier beschäftigt sich hauptsächlich mit Public-Domain-Software. Der Herausgeber ist im Auftrag von Power per Post Sascha Röber aus Badbergen. Dieses Magazin soll vor allem über neue PD-Software und deren Tauglichkeit informieren, aber es bietet darüber hinaus noch andere interessante Sachen auf zwei in mittlerer Dichte formatierten Diskettenseiten, wovon die erste mit den Magazintexten und die zweite mit PD-Software bespielt ist.

Bootet man also die Diskette, wird nach einiger Ladezeit ("Please wait...") ein Graphics-15-Bild von Garfield geladen und es ist eine sehr klangvolle Musik zu hören. Mit START geht es weiter. Nun wird man gefragt, ob man auf dem Bildschirm nebenbei eine Uhr laufenlassen will und kann dies mit "1" für ja oder "2" für nein auswählen.

Drückt man nun "1", sind nur noch die Stunden und Minuten einzugeben, und schon hat man in der rechten oberen Ecke des Bildschirms eine Uhr, die im Interrupt läuft (also auch während der Ein- und Ausgabevorgänge). Doch entscheidet man sich dagegen und drückt "2", wird eine Weile etwas geladen und man wird schon wieder nach der Uhr gefragt. Das ist schon etwas eigenartig, denn um weiterzukommen, muß man gezwungenermaßen die Uhr wählen. Na gut, schadet ja nicht.

Nach einer weiteren, kurzen Ladezeit sieht man einen roten Bildschirm in Graphics 0 vor sich. Oben steht MENU und darunter in der Mitte eine Art achtstrahliges Kreuz. Jeder Strahl zeigt auf ein bestimmtes Thema, z. B. Internes, Hallo, Hardwaretests, Softwaretests, ATARI-News, Leserbriefe, Programme der Ausgabe und Tips. Leider sieht dieses Menü sehr karg aus. Ein ganz normaler Graphics-0-Bildschirm ohne irgendwelche Hervorhebungen oder z. B. mit Grafikzeichen ausgestaltet, außerdem sind alle Themen komplett in Großbuchstaben geschrieben, was natürlich nichts ausmacht, aber das trägt nicht gerade zur Auflockerung bei.

Nun wird unweigerlich die Frage auftauchen: "Wie geht's weiter?", denn es wird nicht darauf hingewiesen, ob man bestimmte Tasten oder anderes betätigen muß und wird vielleicht früher oder später durch Probieren darauf kommen, daß man den Joystick einsetzen muß. Für eingeübte Magazinleser ist das wahrscheinlich kein Problem, aber Neulinge werden sich wahrscheinlich erstmal gründlich wundern. Der Autor sollte die Bedienungshinweise deshalb unbedingt mit angeben. Drückt man also den Joystick in eine der möglichen Richtungen, erscheinen über dem Strahl drei blinkende Sterne, so weiß man immer, ob man auch tatsächlich die richtige Position gewählt hat, was sehr praktisch ist. Nun muß man nur noch den Feuerknopf drücken und der Textteil wird geladen.

Der Textteil sieht schon besser aus, denn immerhin hat er am Anfang einen Titel, der umrahmt ist. Zeile für Zeile wird nun geladen und auf dem Bildschirm ausgegeben. Ist er voll, erscheint unten der Hinweis, daß man den Feuerknopf drücken soll. Leider sind die Texte noch ohne Umleute und zurückblättern kann man auch nicht (was sich aber dem Autor nach bald ändern soll). Auch ist es nicht möglich, die Texte mit dem Programm auszudrucken, sondern nur über das DOS oder mit dem mitgelieferten Compy-Shop-Editor.

Hat man alles durchgeblättert, kommt man automatisch wieder zum Hauptmenü zurück. Die Hintergrundfarbe ist bei allen Texten gleich.

Einige Menüs sind noch in Untermenüs unterteilt, z. B. "Intern" in Wettbewerb, Impressum und einen Basickurs. Bei diesem geht es dem Text nach um DLI-Programmierung, aber hier scheint der Autor Display-List-Interrupt- und Display-List-Programmierung zu verwechseln. Beim DLI geht es darum, daß man den Computer veranlaßt, sobald der Kathodenstahl des Fernsehers über eine Bildschirmlinie gefahren ist und bis zum Beginn der nächsten Linie abgeschaltet wird, eine kleine Maschinenroutine auszuführen, z. B. um ein Player-Positionsregister zu ändern oder die Farbe einer Graphics-0-Zeile. In diesem Basic-Kurs geht es aber darum, die Display-List des ANTIC-Prozessors so zu ändern, daß er gleichzeitig mehrere Zeilen verschiedener Grafikstufen darstellt. Das ist natürlich eine schöne Sache, aber mit Basic hat das nicht mehr viel zu tun, da man hier viel mit PEEK und POKE arbeiten muß und deshalb wäre der Text wohl in der Rubrik "Tips" passender. Aber gut, das ist Ansichtssache. Die Texte sind sonst sehr ausführlich.

Es wird neue PD-Software vorgestellt, getestet und benotet, über Adventures wird berichtet (z. B. TAAM), es gibt Hardwaretests und Tips zu Spielen bzw. Lösungen zu Adventures. Insgesamt ganz schön viel, und dem Autor muß es wohl ungeheuer Spaß machen, da sämtliche Texte von ihm sind. Über die "Leserecke" ist es auch möglich, sich als PD-Tauschpartner vorzustellen und so anderen Leuten mitzuteilen, wo es PD's zu tauschen gibt.

Auf der Rückseite befinden sich einige Demos aus Polen und anderswo, ein paar Spiele (unter anderem OXYGENE, ein sehr gutes Weltall-Ballerspiel, das schon auf der DISK-LINE Nr. 1 erschien) und Joysticktestprogramme. Alle Programme, bis auf das eine in Turbo-Basic, sind von einem Gama-DOS aus zu starten.

**Fazit:** Werden die kleinen Schwächen noch beseitigt, ist es für jeden PD-Fan eine echte Fundgrube an Berichten und Software rund um's Public-Domain-Thema. Hier hat jeder die Möglichkeit, sich über die Fähigkeiten der PD-Programme zu informieren und ganz nebenbei noch Neues und Interessantes zu erfahren bzw. an neue PD-Software zu kommen.

Best.-Nr. PD-MAG Nr. 1 DM 9,-

## Neue Mäuse braucht das Land ...

Die QTec-Maus ist seit etwa einem halben Jahr vom Markt verschwunden. Schön, daß es mit der KE-Maus einen würdigen Nachfolger gibt. Vielleicht fragt sich mancher, was der XL überhaupt mit einer Maus soll.

Von Heuse aus ist unser ATARI auf den Anschluß einer Maus nämlich nicht eingerichtet, so fehlen z. B. die entsprechenden Routinen im Betriebssystem. Und genau hier liegt der Knackpunkt:

Kaufte man bisher eine Maus für den XL, so lag bestenfalls ein Testprogramm bei, mit dem man sich von der Funktionstüchtigkeit des neuen Eingabegerätes überzeugen konnte. Oft fehlte sogar dieses, eine richtige Anleitung mit Software zur Verwendung in eigenen Programmen fehlte immer.



Also war man auf Zusatzprodukte wie SAM, Quick, etc. angewiesen. Diese sind je gewiß nicht schlecht, der "Normalanwender" wird aber vielleicht gerne in Basic bzw. Turbo-Basic programmieren.

Da ist es doch lobenswert, wenn genau diese Ausstattung zum Lieferumfang der neuen Maus gehört.

**Wie bewältigt der ATARI nun die Kommunikation zur KE-Maus ?**

Zum Glück verfügt er über den Joystickport, der schon für manchen Anschluß gut war (man denke nur an das ATARI-Labor oder den Trackball). Den Rest muß ein Treiber in Maschinensprache besorgen, der die Signale der Maus in Positionsdaten umsetzt (Basic wäre hier viel zu langsam). Bei dieser Maus liegen gleich drei Treiber-Versionen bei (dazu später mehr), damit jeder Anwender das für ihn passende findet.

# NEU: KE-Mouse

## Hardware-Ausstattung

Doch nun erst einmal zur Maus selbst: Die Form des Gehäuses muß als "ultra-ergonomisch" bezeichnet werden und läßt eher an ein futuristisches Raumfahrzeug denn an ein prophanes Eingabegerät denken. Tatsache ist, das sie sehr gut in der Hand liegt.

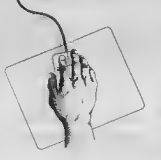
Die Auflösung bei Verwendung der mitgelieferten Treiber ist hervorragend (natürlich besser als bei der ST-Maus). Die Taster sind als langlebige Mikroschalter ausgeführt und angenehm leichtgängig.

Der Anschluß an den Joystickport (üblicherweise Port 2) läßt sich dank des schlanken Steckers auch bei XE-Modellen problemlos bewerkstelligen, was z. B. bei der QTec-Maus negativ auffiel.

Auf der Unterseite befindet sich ein Schalter, mit dem man jederzeit zwischen ST-und Amiga-Modus umschalten kann, womit die Kompatibilität zu allen bekannten Maustreibern für den XL gewährleistet ist.

## Lieferumfang

Neben der Maus selbst gehört zum Lieferumfang eine deutsche Anleitung nebst Diskette. Auf der Diskette findet man außer einem **Testprogramm in Turbo-Basic** die zuvor erwähnten Treiber: **Treiber Nr. 1** dient zur Integration der Mausabfrage in das hierfür modifizierte Turbo-Basic, das ebenfalls beiliegt. Beim Booten der Disk wird diese Konstellation zusammen mit dem Testprogramm geladen und gestartet.



Das Listing des Testprogramms zeigt dann auch, wie einfach man die Mausabfrage in eigene Basic-Programme einbinden kann, sorgt der Treiber doch auch für die Darstellung und "Animation" des Mauspfeils.



**Der 2. Treiber** läßt sich unabhängig von Turbo Basic z. B. im eingebauten Basic oder Maschinenprogrammen verwenden. **Treiber Nr. 3** schließlich eignet sich für den Profi, der sich gerne seine eigenen Interrupte mit PM-Steuerung programmiert und nur die eigentliche Wandlung der Mausignale in Positionsdaten benötigt.

Der Treiber ist somit entsprechend kurz und paßt leicht in Page 6, wo er bei Bedarf mit " Q=USR(1536) " (Basic) oder " JSR $601 " (MC) aufgerufen werden kann.

Überflüssig zu erwähnen, daß alle Treiber in der Anleitung ausführlich dokumentiert sind.

## Fazit

Endlich ein Komplettpaket für den XL-User, das zum feiren Preis die Welt der Maussteuerung erschließt. Daß auch ST- und Amiga-User ihren Spaß hieran haben werden, muß ja kein Nachteil sein. Hier stimmt einfach alles: Solide Hardware, ausführliche Anleitung in deutsch und umfangreiche Software.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

# AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

## JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die **ATARI-GEMEINSCHAFT** zusammenhält.

**Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.**

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, **sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.**

**Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin**



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe **XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.**

## Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

**Das Einzelexemplar kostet nur DM 3,-**

**ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte**

**6 Hefte kosten nur noch 15,-**

**13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-**

| | | | |
|---|---|---|---|
| O 3/87 | O 5/88 | O 3/89 | O 11-12/89 |
| O 1/88 | O 6/88 | O 7/89 | |
| O 3/88 | O 10/88 | O 8/89 | |
| O 4/88 | O 11/88 | O 9-10/89 | |

Name ______________________ Straße ______________________

PLZ/ORT______________________

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 4,- DM Versankosten)

**Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten**

## VORSCHAU

**Ein kleiner Auszug**

**Testbericht: TURBO-LINK**

**Workshops**

**TextPro+**

**Weseo Publisher**

**GTIA Magic**

**PD-Ecke:** Neue Highlights

**Einführung in DFÜ - Teil 2**

**Neue Games aus Polen**

**Die Ausgabe 5/93**

**erscheint Ende August**


## IMPRESSUM

**Herausgeber:** Werner Rätz

**Ständige freie Mitarbeiter:**
Peter Eilart
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Stefan Söfbrandt
Florian Baumann
Peter Kosch
Markus Rösner
Frederik Holst
Tobias Geuther
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary

**Vertrieb:** Nur über den Versandweg



**Anschrift:**
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel . 07252/3058
Fax 07252/85565
BTX. 07252/2997



**Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.**

**Großer Programmierwettbewerb (März 1993)**

**Hier nun die Gewinner**

1. Mega-Font-Texter 2.06 (Christian Krüger)
2. GEM Y (Thomas Wozniak)
3. MK-DUP (Markus Klughardt)
4. Muster in Gr. 9 - 11 (Alexander Blacha)
5. Austro-Copy (Wolfgang Reinken)
6. D O.P. (Jens Herche)
7. Hasche (Wolfgang Reinken)
8. Zahlenskalierprogr. (Markus Klughardt)
9. StarTexter-Druckerkontroller (Steffen Waldmann)
10. Zusatzzeilenprogramm (Jens Rasche)